ARTE, CULTURA Y ENTRETENIMIENTO

# Dragon

Año 2
05
2010
10.00 soles

DVD DE REGALO
MAS CALENDARIO 2010

- One Piece
- Factor Anime
- Infinite Ryvius
- Anime VS. Videojuegos
- Haruhi Suzumiya no Yuutsu

# SOUL EATER

ISSN 2071-890X

Además... *Leer manga, entrevista al Grupo Katsu, Final de tu calendario 2009 y más...*

# ¡PORQUE SABEMOS QUE NADA ES SUFICIENTE...!
# MUY PRONTO...
# LOS ESPECIALES DE DRAGON

LOS ESPECIALES LOS ESPECIALES LOS ESPECIALES

LOS ESPECIALES LOS ESPECIALES

*UNA OPORTUNIDAD PARA TRATAR DE MANERA MAS EXTENSA TUS TITULOS FAVORITOS.

Me parece increíble que títulos como One piece o Naruto no terminen de cuajar del todo en nuestro ambiente local, me refiero explícitamente a la trasmisión en señal abierta, es una pena que títulos tan populares en Japón y el mundo nos los trasmitan por peñizcos (un capitulo por semana y eso…), okey ya sabemos que en Japón es el modo común de verse el anime, pero aquí en el Perú es muy diferente. Al peruano promedio le gusta todo rápido o mejor dicho estamos "mal acostumbrados". Aquí nos gusta una serializarían de lunes a viernes y si es posible un resumen los días sábados. Sabemos que eso es muy difícil de lograr por motivo de espacios televisivos, las infaltables telenovelas (que salen cada vez más rápido y en mayor número pareciera) y la renovada visión del producto nacional, hacen que los espacios se hagan más reducidos. Es que estamos destinados a ver solamente Dragon Ball Z en la tele. Pienso que Naruto tiene todos los ingredientes para llegar a ser un boom televisivo y que podría alcanzar el tan dichoso rating que se exige en la televisión peruana actual y me quedo corto al decir que One Piece es unos de los shonen mas exitosos de todo el mundo. Que pena que estén dejando de lado dos títulos tan buenos y comerciales y los utilicen solamente para rellenar espacios. De esta manera han pasado casi sin pena ni gloria dos títulos exitosos en todo el mundo, me refiero a "Inuyasha" y "El príncipe del tenis", es parecido a la infamia que cometieron con Evangelion y Escaflowne hace algunos años en otro canal popular.
En fin, ojala les dieran una oportunidad de verdad para ver que sucedería…. Ojala escuchen las peticiones de muchos aficionados locales.

Ya esta aquí (otra vez) Dragón número cinco…
Como se dijo anteriormente hay muchas secciones que recién están cuajando, pero de a pocos están logrando aceptación.
En esta oportunidad presentamos un informe detallado sobre una serie ya algo antigua (1999-2000) me refiero a Infinite Ryvius, una serie con una trama espectacular para su tiempo, y seriamente la recomendamos si es que aun no han tenido el gusto de verla, también encontrarán comentarios de Haruhi Suzumiya no Yuutsu que acaba de lanzar una muy esperada nueva temporada, además en este número vienen dos especiales de lujo, me refiero a One Piece y a Soul Eater, la sección leer manga y sus recomendaciones, una entrevista muy amena al grupo Cosplay de Factor Anime, opiniones sobre la infame adaptación de Dragon Ball , anime versus videojuegos y más…
Nos vemos en la siguiente edición con entretenidos comentarios de Naruto y todo sobre lo nuevo que se viene en el universo del sensei Kishimoto.
Bye…

EL EDITOR.

## IMPORTANTE-IMPORTANTE-IMPORTANTE-IMPORTANTE

Estimados lectores.
Se me ha dado la importante tarea de explicar los motivos que causaron el "exagerado" retraso de esta publicación.
Hemos recibido muchos correos, e-mails, etc. Preguntandose por el siguiente número de la Dragon (la número 5). ¿Que paso?, ¿Cuando sale? ¿Va a salir?

En primer lugar, quisiera explicar que la revista Dragon se debe a sus lectores en todo sentido y por lo mismo deseo expresar de parte de todo el equipo que conforma la revista nuestras mas sinceras disculpas por el retraso.

Segundo, informar que los problemas y trabas que hemos tenido han sido superados y por lo tanto la continuidad de la revista esta garantizada.

Por ultimo agradecer su paciencia y compresión.
Solamente nos queda trabajar muy duro para corresponder a su confianza.

EL EDITOR

## Sumario


| | |
|---|---|
| Cartas a Dragon | 02 |
| Infinite Ryvius | 04 |
| Suzumiya Haruhi no Yuutsu | 07 |
| One Piece | 11 |
| Anime Vs. Videojuego | 16 |
| Soul Eater | 18 |
| Factor Anime | 23 |
| Dragon Ball Evolution | 25 |
| Entrevista a katsu | 27 |
| Leer Manga | 30 |
| Leer Manga - Recomendaciones | 32 |
| As del Espacio | 35 |


## editorial


**DIRECTOR**
Saúl Vega Palomino

**EDITOR**
Fernando Vega Palomino

**DISEÑO**
Saúl Vega Palomino

**DIAGRAMACION Y CORRECCION**
José Molina

**COLABORACIONES Y ARTICULOS**

SiD
Boris
Sashi
Mako
Shulivra
Franco LP.
Factor-anime
Glacuonar Yue
Anime Nakayoshi
Jeff Bogard
Eliott Cruz San Miguel
GRUPO ANIMATION PLUS

**En portada SOUL EATER**


**AÑO 2 NUMERO** 5
MARZO 2010
DISTRIBUCION Y VENTAS
Celular: 01 993101614
revistaeldragon@hotmail.com



**EL DRAGON, es una revista bimensual publicada por y para aficionados de la cultura y animación japonesa.**
**Los artículos son responsabilidad de sus respectivos autores.**
**Las ilustraciones están registradas por sus respectivos dueños y se publican solamente con fines informativos.**



EL DRAGON, es una publicación editada por:
PUBLICACIONES Y PRODUCCIONES ANIMADAS E.I.R.L.
R.U.C. 20454957360
RESOLUCION INDECOPI N° 015933




**HECHO EL DEPOSITO LEGAL EN LA BIBLIOTECA NACIONAL DEL PERU 2008 - 11519**

# Cart@s

A partir de la presente edición las cartas publicadas en la revista DRAGON serán premiadas con un ejemplar gratuito de la siguiente revista. Asi que a nuestros lectores que han enviado sus cartas y han sido publicadas en esta sección tienen derecho a reclamar la siguiente revista gratis (la número 6, que saldra para Julio).
No olvidar llevar su revista (donde salió publicada su carta) y una identificación.
La direccion es CC. Jade - Av. Arnaldo Márquez 1245 stand E-12
Jesús María (A media cuadra del mercado Jesús María).

**100 por ciento otaku de Arequipa**
**Nikole Granda Caceres**

holaaaaaaaaaaaaaaaaaaa! queridos amigos de la revista Dragón escribe esta carta una 100 % otaku para felicitarlos por la mejor revista de la historia anime y manga, puede ser que falten algunas cosas, pero espero que las mejoren. Mis amigas, Angela y Lucia somos las mas grandes otakus de la historia, nos gusta todo, en especial Naruto Shippuden, adoramos y seguimos la historia de principio a fin, pero no quiere decir que no nos gusten otras cosas, nos reunimos cada vez que se puede, pero eso si, siempre compramos su revista. Bueno al grano me gustaría saber cuando son sus fiestas, me ilusiona ir con mi disfraz. No pude ir al Otaku Party, porque me entere muy tarde. Bueno espero su respuesta ya!!! Espero que el dvd venga con más música. Bueno los quiero y sigan para adelante. Atentamente Nikole de Arequipa, besos y hasta pronto.

***Gracias por tus felicitaciones, pero la verdad es que al grupo de la revista Dragon le falta mucho aun para llegar a estar contentos con la publicación. A la redacción de la revista llegan muchas cartas de fans de Naruto y en serio nos entusiasma la idea de darle una sección a este titulo, pero eso tenemos que conversarlo con el jefe. Sobre las fiestas de anime que se realizan, pues te diremos que son varios grupos los que organizan estos eventos y fácil que encuentras alguna de tu agrado. Gracias de nuevo por tus saludos y alientos.***

**Rebuild de Evangelion**
**Carlos Nontol Zumaeta**

Hola amigos de la revista dragón. Me llamo Carlos y me gustó su revista Nº 04 sobre Rebuild de Evangelion, fueron muy buenos los informes, muy detallados cuando vi el dvd me gusto, pero pensé que iba venir algo sobre el tema principal la calidad es realmente buena y también quisiera poder saber donde comprar números anteriores de la revista. Bueno con esta me despido adiós.

***El tema de Evangelion es un tema que hace mucho quisimos tocar en la revista y que mejor oportunidad que el lanzamiento de su nueva animación en formato de películas. El dvd siempre es un dolor de cabeza para el grupo porque nunca deja contento a todos, pero trataremos de mejorar eso lo más rápido posible. Y por ultimo si no ubican la revista siempre pueden comprarla en el C.C. JADE - avenida Arnaldo Márquez 1245 Stand E 12 Jesús María (a media cuadra del mercado de Jesús María).***

**Hincha Dragón**
**Carlos A. Rojas Huanca**

Hola, a todos los otakus, en especial a los del Callao, mi barrio, soy un hincha de su revista y mis animes favoritos son: Saint Seiya, Naruto, Death Note y Full Metal Alchemist. Desde muy pequeño me gustan los animes, en ese tiempo no conocía el término anime o manga, pero si me gustaban. Me inicie con Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya) y Dragon Ball, juntaba desde cartas hasta figuritas. Mi agrado hacia su revista comenzó el año pasado, yo me estaba preparando para postular a la universidad y estudiaba en un academia por la av. Alfonso Ugarte con av. Bolivia e ingrese XD!!!.
Y cuando salía de la academia, veía en los puestos de periódicos revistas de animes, pero nunca las compraba, por el precio alto y que no eran peruanas, pero un día vi la revista Dragón con un especial de Saint Seiya, pero no pude comprármela, se agoto… no había, era mi anime favorito, pero la número 2 de Naruto, si me la compre, pero me sentía triste por la uno. Busque por la galería Arenales y no la encontraba, pero un día cuando me fui al Hueco a comprar dvd´s cerca de ahí vi un puesto de periódico y la encontré, no lo pensé dos veces y me la compre, sin darme cuenta de mi pasaje, estaba tan contento, ahora si tengo todas estoy al día en sus revistas.
Mis sugerencias:
Hagan un especial de Death Note y Full Metal Alchemist.
Distribuyan su revista por el Callao, tengo que ir hasta Lima para comprarla.
Respecto al DVD, podrían poner videoclips relacionados con el especial del anime de que hablan, videos de j-pop y j-rock, wallpaper, y algunos mangas para poder leerlos.
En la sección de "Anime clásico", podrían hablar de "Liveman y Flashman".
Podrían adicionar a la revista un pequeño póster de animes.

Y mi ultima sugerencia, creen una sección de videojuegos de animes como Naruto y Dragon Ball.
Y les mando una foto de mi perro otaku, un perro ninja de Konoha, por favor podrían ponerla, en la sección periódico mural. Por favor!!!

***Mucha gente tenia su afición desde hace mucho sin saber que eran fans de la animación japonesa o anime a secas. Mucha gente como tu se iniciaron con Saint Seiya y Dragon Ball dos grandes representantes del anime. Sobre que la revista ya va por el año, pues tienes razón y justamente estamos preparando algo especial para la ocasión. Ahora veremos tus sugerencias:***
***-Sobre los especiales de Death Note y Full Metal Alchemist, en el número seis de Dragón habláremos de Full Metal***

***Alchemist.***
***-La revista cada vez llega a más zonas.***
***-Respecto a los demás pedidos ten por seguro que tomamos en cuenta todas las sugerencias. Finalmente la foto de tu mascota esta genial.***

**100 puntos**
**James Calderon Quispe**

Hola que tal amigos de el dragón mi nombre es Jhen´s Calderón Quispe su revista es excelente le doy 100 puntos. Pero, me gustaría que hablen de un programa que me cautivo cuando era niño me refiero a Noppo y Gonta y si pueden incluir en el dvd algunas de sus ocurrencias ya que eran bastante divertidas. Bueno me despido no sin antes mandar un saludo para mis padres María Elena y Jaime, mis hermanos: Berly, Robinsson y Gady

***Gracias Jhen por darnos tantos puntos, pero como venimos diciendo aun nos falta mucho para llegar a lo que aspiramos. Ufff tu pedido esta interesante eso de hablar de un clásico que trasmitía el canal del estado no estaba en nuestros planes, pero nada es imposible amigo.***

**La fuerza del anime**
**Lucy chirinos santa cruz**

Hola revista el dragón, mi nick es Rei, y bueno no pude comprar sus primeros números, pero el ultimo si, me parecen muy interesante todo lo que ustedes informan, aunque a veces hacen muy extensa las cosas jejeje, quisiera que hicieran pequeños resúmenes de mas animes o misterios que no sabíamos de algunos animes curiosidades etc.....seria muy interesante, ya que yo soy una persona muy curiosa, ah también unas fichas de vida de algunos personajes de animes, los mas votados.....eso estaría súper ...bueno nada…
Saludos sigan mejorando y ustedes son la fuerza del anime.

***Hi Rei, la verdad que no nos habíamos fijado que nuestros artículos eran demasiado extensos y la idea de los pequeños resúmenes no la descartamos. Hum esa idea de las fichas de vida de algunos personajes es buena, pero lo ideal seria hacerlo de un modo diferente del que se ha venido haciendo en otras publicaciones... ya veremos. Pronto mostraremos algunas novedades.***
***Ah antes que me olvide... que buena frase: La fuerza del anime.***

**Más anime**
**Eric pareja**

Hola amigos de la revista dragón es un placer saludarlos y comentar un poco sobre la revista ya que desde que salió siempre la he comprado, en primer lugar sobre este último dvd a sido mejor que los anteriores, pero con pocos animes y deberían agregar mas animes, me gustaría que cada ves que pongan anime en el dvd lo pusieran en la revistas para saber de que animes son. Lo segundo es que si pudieran poner en un rincón los nuevos animes que salen para poder así incentivar a las nuevas generaciones. Sigan así con todo ese esfuerzo que hacen esperare hasta el nuevo número con ansias

***Para variar otra queja del dvd. Tienes razón amigo en lo que te refieres. Prometemos poner más capítulos de ahora en adelante y que sean estos títulos lo que se mencionan en la revista. Además veremos la manera de poner una sección de los últimos títulos "calientitos" de Japón.***

**Dibujante**
**Juan Carlos Acaro Barron**

Mis saludos revista dragón
Mi nombre es Juan Carlos y soy dibujante me gustaría saber si hacen suplementos para la publicación de dibujos ya que me gustaría presentar una historieta en su revista.
Agradeciendo su atención me despido.

***Que bien, que amigos dibujantes se animen a enviarnos cartas a esta sección, lamentablemente aun no tenemos pensado en publicar algún suplemento para dibujos, pero esperamos que mas adelante sea posible. Mientras tu dibujo tiene un espacio asegurado en esta sección.***

***bye hasta el siguiente Dragón.***

***Esperamos sus cartas con sus dudas y comentarios al correo de la revista:***

***revistaeldragon@hotmail.com***

« Jeff Bogard envia este dibujo de Melissa la chica Otaku, fan de Naruto.

Ilustración original enviada por » Juan Carlos Acaro Barron al correo de la revista.

## Mugen no Ryvius

# Infinite Ryvius

***"Cuando el adulto crea una paradoja y un adolescente descubre el limite, de esto nacerá el preludio de la salvación"***

*Entrando a la era del siglo XXI, el estudio SUNRISE dio vida a uno de sus mejores y más galardonados trabajos del genero de Sci-fi, Mugen no Ryvius del gran Hajime Yatate, la premisa de una aventura espacial que estaba en boga en esas épocas en occidente influyo mucho en los patrones básicos, tanto narración como el concepto de tecnología espacial hizo de ella un producto digno de ser visto por muchas generaciones y amantes del Sci-fi a nivel mundial, comparándola en muchos casos con "Lost in Space" o "The Hunt for Red October" la cuales siempre han tenido un concepto básico la aventura o tour en la galaxia manifestando la pasión por el hombre por el universo y sus misterios; Ryvius presento un ligero desprendimiento tomando la influencia de la obra "The Lord of the Flyes" (El Señor de las moscas) fabula moderna que presento el toque final para dar como resultado una historia con elementos políticos, social y sicológicos sobre una tripulación adolescente y como ellos deberán sobrellevar una caótica convivencia, estando amenazados por aquellas personas en que deberían confiar, los adultos y sus limitaciones cognitivas.*

***Producción:***

Como anteriormente se ha mencionado, el maestro Hajime Yatate es el creador original del Ryvius, ya demostrando el mote de "maestro" en producciones de la firma Sunrise como Armored Trooper Votoms, Brain Powered, Mai Hime, S.Cry.ED, Tenku no Escaflowne, Cowboy Bepop, etc. Ya creado el concepto original se llamo a Goro Taniguchi para la dirección del proyecto, ya que por anteriores trabajos y buen desempeño se la dio la oportunidad de dar vida al título, el cual para él fue el salto a la fama que necesitaba para que su nombre sea reconocido posteriormente en el mundo de la animación en Japón, volviendo años después con el controversial título del "Code Geass".
En la banda sonora se convoco a la actual retirada Katsuhisa Hattori, quien ya en sus últimas entregas manifestó cierto apego a la música electrónica, las baladas, los instrumentales y estruendosas composiciones de marcha de guerra, dando un sin fin de gamas y aspectos emocionales a la producción, demostrando su experiencia desde los años 60' en este tipo de mercado.
De los Desing o diseños de personajes se encuentra al conocido Hisashi Hirai, quien hizo fama en sus diseños de la franquicia "Gundam SEED", Scry.Ed, FAFNER. Actualmente es requerido para varias series de Sci-fi por sus diseños andrógenos y bosquejos del personaje "Nekketsu" o GAR en la misma.
Parte del Staff propio de Sunrise es Kimitoshi Yamane, colaborador acérrimo del mecha en series como Escaflowne, franquicia "Gundam Seed", Overman King Gainer, etc. Sus conceptos mecánicos siempre han demostrado gran influencia del armatoste retro sobretodo en sus naves de transporte (Cowboy Bepop, Casshern: Robot Hunter), actualmente sus diseños son exquisitos en el genero Súper-mecha (entiéndase como ejemplo actual al Gurren Lagann) con el esquema del exoesqueleto humanoide-bestia manifestando sus ultimas ideas en el proyecto de estudios BONES, Bonen no Xam'D.
Muchos de ellos anteriormente ya habían desempeñado juntos varios de los proyectos dentro de SUNRISE, pero RYVIUS demostró ser un reto, ya que de por si la tarea presento ser algo muy ambicioso para la época, contando con un cast recién salido de la escuela (en caso de algunos seiyus) y presentando más de 100 extras y aproximadamente 500 caracteres, muchos de ellos por primera vez demostrarían su potencial, en especial cuando un título de anime tendría que compartir el cronograma de temporada con un título GUNDAM, airosamente Mugen no Ryvius fue catalogada entre las mejores del año 1999-2000 por su argumento y elementos socio-políticos, donde el mecha y el movimiento bélico quedará como un "plus" secundario.

***Sinopsis:***

Érase el año 2137, el sol que era el símbolo de vida del sistema, ahora tomaba la forma de una amenaza mortal, lanzando una onda de calor fuera de las escalas produciendo en la tierra una increíble presión en los meridianos, donde más de un billón de personas perdieron la vida, a este fenómeno que nacía a partir de la explosión de Neutrino en el sol se le llamó GEDULD. La gran temperatura y la presión ocasionada por el fenómeno empezó a formar una masa gaseosa que se desplazaba a lo largo del sistema solar, el "Mar de Geduld" se considero un peligro a la humanidad, como también formo parte del sueño humano acelerando el proceso de conquista espacial.
Kouji Aiba, un adolescente de 16 años se despide del hogar materno para emprender una carrera astronáutica en el Liebe Delta, una estación espacial que se encuentra en la orbita de la tierra sobre el Mar de Geduld. Dentro de la estación el tendrá la compañía de Aoi Housen, quien es su amiga de infancia y le informará que Yuki, hermano menor de Kouji, se encuentra a bordo de la estación espacial, esto afecta negativamente a Kouji ya que comparten un afrenta ubicada en algún lugar de su niñez.
En las sombras, unos saboteadores planean "hundir" el Liebe Delta en el "mar de Geduld" para cumplir con su inescrupulosa misión, el cual deja a más de 500 estudiantes adolescentes en un infierno espacial a merced del peligro de muerto por las altas temperaturas y presión que corroe la estación. En todo el caos reinante los supervisores deciden tomar la fatal decisión de purgar la estación para

liberar el único bloque que contiene una unidad auxiliar para el escape de los estudiantes, el sacrificio de los supervisores al exponerse a la presión y morir deja la incertidumbre de la anarquía en los jóvenes, los cuales por suerte descubren una nave espacial dentro del bloque, el cual manifiesta un aire sombrío y regocijante a la vez.
Está nave es el Ryvius, una nave del tipo VAIA, que en su larga travesía será el escenario del desenfreno emocional y sus conflictos sicológicos de estos jóvenes. Kouji Aiba será el espectador y punto convergente de todas las consecuencias que se presenten dentro de su entorno.

***Personajes:***

*Kouji Aiba:*
De 16 años y terrícola, un excelente amigo pero un estudiante promedio.
Al llegar al Liebe Delta hace amistad con Kozue Ikumi con quien mantiene un compañerismo superficial. Desde su infancia el siempre ha mantenido una conflictiva enemistad con su hermano menor Yuki, el cual presume que es consecuencia del divorcio de sus padres y la pronta responsabilidad a asumir de "padre" sustituto, el cual no le proporciono ningún beneficio por su propio egoismo, otro factor tambien es la disputa por la atención de su amiga de infancia Housen Aoi, quien siempre ha mantenido cierto interes amoroso por Kouji, eso fue la gota que derramo el vaso.
Aunque no llega a destacar en mucho, su falta de destreza física es compensada con su facilidad de expresión y habla entre los demás estudiantes, con eso mantiene una excelente relación con muchos de las cabezas lideres del Ryvius ganando también la atención de Fina S. Shinozaki quien le parece muy atractiva.

*Ikumi Oze:*
También de 16 años de edad pero proveniente de Júpiter. Mantiene un perfil más carismático que Kouji el cual le permite un acercamiento mucho más fácil con las personas y las chicas, a quien lo señalan de jovial y jactarse de tener un buen sentido de moda mas su situación económica llega a contradecir su lugar de origen ya que Júpiter llega a ser sinónimo de riqueza y buen vivir.
Este joven es compañero de cuarto de Kouji y tiene una destreza increíble con la maquinaria y pilotaje de sistemas básicos conocidos como "Solid de navegación". Tiene por enamorada a una chica llamada Kozue con quien mantiene un relación muy intima al punto de sacarlo semi-desnudo de su cuarto solo para ir a ver "algo divertido" en las instalaciones de la nave, lo cual él toma de buen agrado.
A pesar de presentar esa descripción, el mantiene oculto un shock que viene relacionado con la muerte de una familiar de él, esto acarrea mucho más adelante un cambio de carácter abrupto consecuente del estrés mental.

*Yuki Aiba:*
Nada impide su rápida fama alrededor del Ryvius, siendo el mejor operador y estudiante que presenta el Liebe Delta a pesar de ser un año menor que Kouji. De carácter reservado y nada tratable a primera vista, la intromisión de su hermano siempre empeorará mucho más su carácter explosivo, muchas veces tiene como consecuencia una buena "patada al trasero" por parte de menor al mayor, ya que también es muy atlético y siempre se meta en riñas con los demás el cual le han dado experiencia en las peleas.
Su capacidad sobresaliente en el futuro lo hará operador principal del Vital Guarder del Ryvius, asimismo también ganará muchos enemigos dentro de la misma tripulación por los beneficios que ganará con ello.

*Aoi Housen:*
Una joven de 16 años de edad y amiga de infancia de los hermanos Aiba, por su "rango" y carácter actúa como madre y hermana de ellos pero nunca llega a resolver nada, aunque su sola presencia calma a Yuki de su furia contra su hermano. Ella entra como aprendiz de aeromoza en el complejo del Liebe Delta pero esto solo es una excusa ya que desea estar al lado de Kouji, eso es porque mantiene oculto sentimientos de amor hacía él.
Aoi llega a conocer a Kozue con quien hace amistad rápidamente, y ellas comparten muchas de sus memorias y situaciones, cada una confiesa sus sentimientos hacia los muchachos, pero Kouji siempre peca de lento a pesar de las insinuaciones de Kozue sobre Aoi. El futuro le tiene deparado mil y un problemas donde ella tratará de soportar el peso moral de la tripulación promedio, siendo ella la representante de ello.

*Fina S. Shinazaki:*
De lugar de Origen remoto, Urano, el cual será base de una nueva creencia y filosofías ortodoxas a partir de la existencia de la persona como individual social, y como los demás acarrean la felicidad sobre el objetivo. Su apariencia es de una joven muy bella, delicada y carismática, y llega a tener en cuenta a Kouji como no solo como un conocido más, pero detrás de esa apariencia agradable ella tiene en consigna una creencia muy perturbadora donde Kouji formará parte de su meta.
Ella posee como su mayor arma un lenguaje muy refinado y diplomático, con el cual creará una secta religiosa dentro de la nave aprovechando la seguridad integral de sus sectarios.

*July Bahana:*
Estudiante becada de 16 años de edad, su apariencia a primera vista puede ser de una chica agradable pero cuando la situación lo amerita, puede aparentar ser una dama de alta sociedad, muy bella y refinada. A pesar de la anarquía surgente en el Ryvius ella logra la colaboración de los estudiantes para una coexistencia pacifica y rutinaria, donde todos

aportaran con su trabajo para el buen desempeño de la nave y llegar a casa sanos y salvos. Además de presentar un buen carácter y trato, se relacionara mucho con Airs Blue quien es el delincuente juvenil de la nave.

*Airs Blue:*
De una apariencia que no hace contraste con su edad, de 15 años y líder de su propia banda de bravucones, tiene como meta hacerse del poder de la nave para fines personales. Cuenta con una habilidad física extraordinaria gracias a sus dotes para las artes marciales y un tino nada normal en los momentos más críticos. Llega a mantener una relación de confianza con quienes lo apoyan, pero siempre mantiene sus opiniones personales dentro de él, así como una manera única de juzgar a los demás según su utilidad dentro del puente del Ryvius.

*Neya:*
Talvez el miembro más intrigante de la tripulación, ya que no forma parte de ella. De una apariencia joven, inocente y de ropaje nada común (pero muy, pero muy sensual).
Ella es el Sphix del Ryvius y representa el pensamiento unísono de la tripulación. Al tener una conciencia y desarrollar una personalidad, su atención va mayormente hacia Kouji con quien al parecer llega a satisfacer su curiosidad sobre los sentimientos humanos (dado que Kouji es el que por momentos mantiene una conexión increíble sobre los diferentes casos irregulares entre sus compañeros y conocidos).
Al parecer ella adopto la forma de una humana quien en algún momento fue tripulante del Brattica y que le da un enfoque de humanidad a su existencia.

***Tecnología:***

*Vaia System*
La población terrícola y el gobierno mundial opto por unir sus tecnologías para fundirlas en ideas, planos y esquemas sobre nuevas naves que soporten el hostil ambiente que presenta el espacio exterior a lo largo del sistema solar, para ello en el siglo XXII después de la explosión de neutrino se creo los Vaia Ships (Naves VAIA) que presentaban idèas nuevas de soporte vital para largas travesías. Se hizo esto para afrontar una nueva explosión solar y presentar una posibilidad de afrontarla mediante el control de gravedad bloqueando las olas de presión contra la humanidad, en contraparte los Vaia presentaban un ambiente dañino para la psiquis de sus tripulantes, manifestando desequilibrio y daños mentales en los astronautas a mediano plazo. Esto se debió al Sphix System que estaba incorporado dentro de cada nave Vaia, la A.I. (artificial intelligence) presente asimilaba toda emoción e interpretaba las decisiones de sus tripulantes para su aprendizaje, en conclusión era el "alma de la nave" la cual misteriosamente el Sphix contaba con un 60% de materia orgánica el cual aseguraba su rango como ser individual pero solo dos de las 6 naves que se mencionan a lo largo de la serie contienen un Sphix humanizado, el Ryvius muestra a Neya quien es representaba bajo la figura de una chica joven con un peculiar atuendo.
Entonces, ¿Cómo afectaba al tripulante?: El estar dentro de un "ser vivo, con voluntad" simplemente era una idea aterradora para aquellos que nunca habían escuchado de esto, era una amenaza latente a sus vidas y en consecuencia solo era cuestión de tiempo para que ocurriese una catástrofe con el proyecto además del tiempo abrumador que coexistían en un ambiente desolador y diminuto, otros factores humanos también acarrearon esto.
El Sphix, como principal soporte de los Vaia, controlaban absolutamente todos los sistemas de la nave, en parte del sistema único de estas naves se encuentra el VITAL GUARDER, cada una diferente de la otra con características individuales el cual aseguraba la protección de las naves por su alto poder destructivo.
Las naves Vaia que llegan a aparecer en la serie son:
Black Ryvius (Brattica): nave que sirve de casa y refugio para los protagonistas de la historia, presenta un Sphix (Neya) y el vital Guarder humanizado, reflejo de la psiquis de sus antiguos tripulantes.

*Blue Impulse:*
Tripulado por el cuerpo de la milicia de la federación galáctica terrestre, su misión era la de recuperar el Black Ryvius y eliminar a los terroristas que se habían hecho del poder de la nave. El Vital Guarder constaba de un taladro de proporciones descomunales, la rotación formaba fuerza cinética y ello generaba un campo gravitatorio así como un daño inmenso a su "presa".

*Crimson Dicastia:*
También bajo el control de las federación y curiosamente su tripulación solo es compuesta por mujeres veteranas. Controlan a Eysfina, Vital Guarder el cual tiene la habilidad de generar un campo gravitatorio aislado bajo el concepto de aislamiento de energía en una determinada zona mediante su cadena de vainas electromagnéticas.
Grey Gespent: la nave con la mejor tecnología de los Vaia Ships comandado posteriormente por Conrad Vicuss quien mantiene un fuerte enlace con el incidente que comprometió todas las vidas de los tripulantes del Ryvius años atrás. Al igual que el Ryvius, está cuenta con un sphix sumamente manipulado por sus operadores quienes también controlan el Vital Guarder desde el puente de control, increíblemente y fuera de toda lógica este último también muestra signos orgánicos con el cual puede manipular parte de su composición como una extensión, también presenta un control de fuego muy certero sobre su objetivo el cual lo hace el Vital Guarder más aterrador, sobretodo para sus contrincantes que en este caso, el Ryvius.

El éxodo de Ryvius a través del sistema solar buscando la tripulación un lugar donde ellos podrían estar a salvo, la experiencia acumulada durante la travesía y los distintos matices de comportamiento de la tripulación afectado tanto por los mismos lideres, como de la propia naturaleza de cada ser humano hace del Mugen ni Ryvius un producto épico y moralista dentro de las series de Sci-fi; dado que Gundam aclama los movimientos políticos y los valores de la milicia, Macross inmola la cultura de una forma poco común a través de los sentimientos humanos, pero Ryvius muestra la etapa de conversión de adolescentes a adultos de una forma abrupta, donde su inocencia se pierde a través de los diferentes movimientos políticos en una forma minúscula pero en analogía del mundo real dentro de un lugar ajeno y limitado donde se crea una sociedad con todo sus provechos y defectos.

# Suzumiya Haruhi no Yuuutsu

涼宮ハルヒの公式 オフィシャルファンブック

*"Cuando la imaginación y lo absurdo hace que el vivir sea un suspiro diario"*

***Siempre se ha hablado de Suzumiya Haruhi como un producto animado, talvez no sea la revelación del anime del 2006 (pero fue uno de los más populares en Japón), o tampoco un producto "only for Otakus" como se señala mucho en los conocidos foros o generalizando, la Internet por el Hype que aconteció a partir de la susodicha animación, pero nadie negara el gran aporte que dio como un producto animado llevando la comedia de Sci-fi a niveles "absurdos", pero con una idea clara de FICCIÓN y preludio a una historia aún más fantástica a través de la pluma de Nagaru Tanigawa en las nueve novelas que ha escrito hasta la fecha, narrando aún pasajes de la vida de Kyon junto con la Brigada SOS, o mejor dicho, la hiperactiva de Suzumiya Haruhi.***

***Ok, ya cuentas veces pude haber leído esto en Internet de parte de comunidades Haruhistas o Brigadistas asdfg!!! (Oh my God "OMG", es que tiene tantos motes) sobre la seudo-enciclopedia que es Suzumiya Haruhi como total, ya que entre los capítulos de TV, los Dance-dance del Hare-Hare de los fanaticos en Youtube o las reseñas y recomendaciones, simplemente suena como un producto que provoca curiosidad, exacerbada curiosidad para comprobar "si el sol es oro", más muchos consiguen al final del viaje una monótona opinión que varia desde el fanatismo exacerbado hasta una decepción total. Francamente yo no daría una opinión sentenciadora por 2 motivos:***
***El primero, porque leí las novelas, y me gusto (LOL ME).***
***Y el último, no le encuentro otro punto flaco que no sea la misma adaptación al anime, ya que por momentos sólo causa un target de público muy ínfimo, el cual es el propio Otaku japonés (ojo, sin ofender al peruano pero he conocido...) dando por momentos mucha más cabida que los Fanservice por parte de las chicas (especialmente del MOEBLOG de Mikuru) que a la sustancia del argumento y plot en sí.***

***Bien, el comentario que di es por parte muy contradictorio en algunos aspectos, pero declaro muy explícitamente mi fanatismo por las adaptaciones de Light novels (novelas ligeras, formato que se trabaja con la Dangeki~Bunko y la Kadokawa Shotten),***
***Para ya no ir más por las ramas del asunto, a hablar del tema se ha dicho...***

***Novelas Ligeras:***
*Para abreviar sólo mencionaré a aquellas han impactado fuertemente en el fandom:*

***Suzumiya Haruhi no Yuuutsu (1ra Novela: Melancolía)***

WOOOAHHH !!, saco todo el poder de mi fanboy para…. Baw~, la 1ra novela es la carátula emblemática del tema, que va desde el encuentro catastrófico entre el protagonista Kyon y la ego-excéntrica de Haruhi hasta la creación de la Brigada SoS, donde se muestra con pruebas visuales la naturaleza extraordinaria de cada uno de los integrantes de la misma acompañados siempre de una explicación sacada de una novela de "StarTrek" o una metáfora Antropológica-Freudiana del existencialismo humano (Mikuru es viajera del tiempo, Nagato es una alienígena y el andrógeno de Koizumi es un ESPER).
Si bien el narrador de la historia es Kyon, siempre muestra un sarcasmo muy claro de lo que es su situación actual, la cual el considera un infortunio para su vida normal y un giro de 360 grados que ha sufrido su propio cuestionamiento de lo racional; ya que para culminar los hechos de la 1ra novela, casi su propio deseo de salir de la monotonía de la vida cotidiana provoca el Apocalipsis, Ragnarok o como a Uds. mejor les suene, el fin del mundo a manos de Haruhi, quien decide hacerlo en un ambiente que ella misma sella con sus poderes donde los únicos que serian los originales serían ella y Kyon. Después de una clara idea de lo él tenia que hacer, impide la locura de Haruhi que el mismo había sembrado dentro de ella y decide ser el vigía eterno de las acciones de la protagonista, el cual Kyon lo toma con un poco de felicidad al siempre tomar el elixir verde (té) que le da Asahina en el club.

***Suzumiya Haruhi no Tameiki (2da Novela: Suspiros)***

La segundo novela se ubica unos meses más adelante, saltando muchas actividades de la Brigada SoS hasta estar a puertas del festival cultural aproximadamente en Octubre, donde otra de las "reveladoras" ideas de Haruhi se presta para causar desorden en la realidad a través de un inocente proyecto de hacer una película clase B con su grupo, a lo cual Kyon solo atina a suspirar por los arrebatos y consecuencias que acontece tal situación. Tanto Nagato como Koizumi son los que están al tanto de la situación mientras que por enésima vez, es Mikuru Asahina la que paga los platos rotos de los efectos especiales que Haruhi quiere hacer con una simple lente de contacto en un ojo de ella, el cual a través de la imaginación de un loco y los poderes de Haruhi (que tal redundancia) el seudo-rayo que debía disparar el lente, hace realidad casi eliminando a nuestro narrador Kyon. Se podría decir que en esta novela es donde Kyon hace notar por completo el descontento del abuso de poder de Haruhi hacia ellos (SOS Dan) y la gota que "rompió" por completo el vaso se dio al momento de embriagar a Mikuru para una escena romántica fuera de lógica con la película, dando como consecuencia la furia de Kyon al extremo de casi soltar su puño derecho contra la presidenta de la brigada, a lo cual ella capto el enardecimiento de Kyon y rápidamente contesto su "insolencia" de una forma imperante
Ok, esto es un filler (relleno) más, pero esta novela demuestra que Kyon, como ser humano también tiene una tolerancia limite a las tonterías que Haruhi puede realizar, del cual la moraleja más acertada sería "el que busca, encuentra" y encontraron el lado más bruto de él, ya que si no fuera por la verborrea cáustica de Koizumi, no se habría contado un mañana para todos. Si bien la Sci-fi queda como un "adorno bien chévere" en está novela dando solo bases de la "Fuerza de particulas atomicas lanzadas a velocidades sub-…." aporte que Nagato siempre da al argumento de las novelas, también se muestra la aparición de nuevos personajes al "Staff" como lo es Tsuruya (hermana titánica de Haruhi) y los imprecendibles de Kunikida y Taniguchi. Al culminar se demuestra una vez más el lado "anormal" de Kyon para tener la aceptación suficiente al no cuestionar las acciones de Haruhi y perdonar la atrocidad cometida contra Mikuru.

***Suzumiya Haruhi no Shoushitsu (4ta novela: Desaparición)***

Kyon despierta una mañana como cualquiera, va al escuela como todos los días pero nota algo en especial, en ese mundo no existe Suzumiya Haruhi…. bueh~ , exagero pero al referirse que no existe, es que la sustancia especial que compone a Haruhi, el cual son sus poderes han desaparecido lo que Kyon toma eso como un dolor de cabeza más para resolver.
Si bien esta es la mejor novela de Haruhi según las propias encuestas que he tenido la oportunidad de chequear (a la cual sume mi voto) es por el alto contenido de definiciones de Sci-fi, las interrelaciones entre los personajes y el lado MOE de Nagat….lapsus , la conversión de personalidad de Nagato, el punto fuerte es la propia visión de desesperación de Kyon, el cual no sabe como asimilar el nuevo mundo que le plantea un ser muy especial para él, mas no sabe como responder ante ello y teniendo como fecha limite 3 días para descubrir la falacia, error

que impera en ese universo alterno.
Al mismo tiempo, uno ve el regreso de uno de los personajes más inescrupulosos de las novelas, Asakura Ryoko quien toma el lugar de Haruhi en el salón de clases de Kyon, este último no sabe que reacción mostrar ante su antigua compañera de clases, que meses atrás fue victima de un intento de asesinato por parte de ella y para variar, llegando al termino del tiempo limite, Asakura llega a cumplir su cometido.
La premisa es "Un mundo perfecto o no", donde Kyon tendrá que responder ante la oportunidad de tener un mundo normal, donde el reset que se ha dado al mundo podría ser permanente si el lo desease. Asimismo la narración sarcástica de Kyon cambia a una claustrofobica mentalidad que afecta muy bien al lector al momento de manipular claramente el énfasis emocional por capitulo así como su clara desesperación ante la situación.

***Suzumiya Haruhi no Inbou (7ma Novela: Conspiraciones)***

Después de los hechos de Diciembre y de la famosa desaparición, Kyon respira un aire de tranquilidad que muy pronto seria perturbado por un viaje en el tiempo en un bucle temporal de 3 años al pasado, donde el mismo tendría que complementar las acciones que había dejado pendientes de su "yo" en el Shoushitsu acompañado por Nagato y Asahina. Días después, en la época de Risshun (nombre del setsubun de Primavera, día que cambia la estación) nota algo extraño, la estancia de dos Asahinas en un mismo espacio-tiempo, asi como él es el responsable de tal acontecimiento. La Asahina que encuentra es de solo 7 días en futuro y no la sex-doll (Asahina adulta) que el espero ver, y ella le menciona que su yo futuro le transmitió solo un mensaje: "Hola"; acompañado de una guía de sucesos próximos en esos 7 días en donde se encontrarían con alguien muy despreciable, pero que también demuestra su naturaleza extraordinaria como viajero en el tiempo, que cuestionaría la siempre mentalidad de Kyon de estar haciendo lo correcto.
Si bien la historia narra sucesos alrededor de inicios de febrero y el plot secundario a tratar es la búsqueda del tesoro en la colina "Tsuruya", suceso que trae de cuidado a Asahina, se muestra una vez más el afianzamiento de confianza entre los mismos integrantes de la brigada, cosa que ya se había expuesto en el "Síndrome de la montaña nevada" tratando una vez más de descifrar los extraños acontecimientos que están sucediendo a espaldas de Suzumiya Haruhi, el cual la palabra "Conspiración" nace en la perturbada mente de Kyon a través de los sucesos que varían desde su propio cuestionamiento moral, hasta el producto de ver el acercamiento entre sus propios compañeros de club.

***Suzumiya Haruhi no Bunretsu (9na Novela: Disociación)***

Suzumiya nuevamente muestra unos aires de melancolía que perturban el buen ánimo de Kyon, a lo cual Koizumi nuevamente hace mención de la falta de sensibilidad frente al estado emocional de Haruhi, el cual no puede comprender el verdadero motivo de esa melancolía latente. Haciendo un breve recuento de sucesos, Kyon logra recordar la presencia de Sasaki como principal factor de la melancolía.
Días atrás, Kyon estaba a punto de reunirse en una patrulla de la brigada SoS alrededor de la ciudad, justo cuando pensaba que llegaría a tiempo y se salvaría del castigo inminente, se encuentra con una vieja amiga de Secundaria, Sasaki quien ella misma hace notar el paso del tiempo que no se contactaron. Aprovechando la oportunidad, Sasaki convence a Kyon para que le presente a sus nuevos amigos, y ahí es donde comienza el choque entre ella y Haruhi, quien para ensalzar la situación Sasaki se presenta con las palabras: "Soy una amiga muy intima" a lo cual Haruhi queda más asombrada de lo que ya estaba.
Gracias a este encuentro, el mundo tiende a desdoblar su espacio-tiempo y se empieza a describir esos dos mundos paralelos, donde si bien hay diferencias, tienden a tener la misma variante en cuanto a las acciones de los protagonistas, estás se representan a través de los capitulos 2 Alfa y Beta las cuales siempre tienden a tener un patrón en común, la intervención de un nuevo ser aun más extraordinario el cual está afectando la realidad, asi como también aparece el Sasaki's Team el cual está conformado por Tachibana Kyouko (Esper), Kuyoh Suou (Alien o como la define Nagato: existencia Macro-espacial cósmica cuántica) y odioso ~ creído (el viajero del tiempo, el cual Kyon lo definió así al no presentar su nombre) quienes tratan de darle la importancia que

Sasaki tiene para el mundo, ya que ellos sostienen la hipótesis que Sasaki es la portadora del poder para recrear el mundo mas ella en el pasado se lo dio a Haruhi.
¿Qué paso?, un giro argumental donde se presentan muchos nuevos elementos en la novena entrega, pero todo esto ya ha tenido un preámbulo a través de las anteriores novelas.
Donde se muestra por fin la contraparte de la brigada-sos como el ideal de Kyon de tener a Sasaki cerca de él por la desconfianza que le tiene a sus nuevos compañeros.
Si bien la novela presenta ya una mejora en la narración aún más espabilada de Kyon, el "juego de tiempos" a partir de los Alfa-Beta sub-capítulos hace un hiato entre circunstancias súper-puestas, es fácilmente asimilable gracias a la forma de escribir del autor y la paciencia para dar detalle tras detalle, ya que Kyon de por si, está más confundido de lo que pudo estar anteriormente.

***Impresiones:***

Si bien la narración de Kyon es apegado al estilo del coro griego (le habla al publico mientras conjuga sus pensamientos al guión) y es una narración exquisita en detalles literarios como filosóficos al momento de siempre citar para sus sarcasmos cosas entre Freud y libros de Kafka hasta los propios mitos japoneses, siempre muestra un tufillo de cinismo es sus propios comentarios a las actividades de la brigada al compartir parte del sentimiento de satisfacción al realizar las locuras de su líder. Como siempre digo, las novelas (y Light novels) siempre tienen algo que mostrar al lector y dar mayor cabida a un mundo donde la imaginación puede volar libremente... eso de antes sonó muy cursi, pero supongo que varios lectores asiduos podrán corroborar esto al momento de disfrutar un buen libro. Volviendo al tema al parecer el único punto débil de las novelas es el énfasis emocional que no se puede enfocar muy bien por parte de los personajes secundarios, ya que si bien la estructura narrativa cae sobre los hombros de Kyon, él no puede dar a expresar muy bien el pensamiento abstracto del escenario, por ende muchos puntos lingüísticos son ignorados. Sobre la forma de dar escenarios, Nagaru Tanigawa se basa en localidades reales (como muchos escritores lo hacen) el cual usa la ciudad de Nishinomiya, Japon. Y siempre hace reminiscencia a los lugares que el mismo ha frecuentado, o hechos parecidos en su niñez y adolescencia (claro que los hechos sobrenaturales no entran en este rubro, que obvio xD).
Ergo, la novela al contar con tantos elementos literarios y tener una plataforma de sucesos ya determinado, en el cual la Sci-fi es el fuerte del asunto (porque, el protagonista principal de las novelas no es Haruhi, ni Kyon, son los PODERES omnipresentes de Haruhi) es altamente recomendable para iniciarse en la lectura de Light novels por la misma cotidianidad de la narración, ya más adelante uno podría buscar títulos como Kara no Kyoukai (el limite del vació) ó Twelve Kingdoms (12 Reinos) si quieren profundizar en este ámbito.

*LOL*

# Suzumiya Haruhi no Yuuutsu

## SEGUNDA TEMPORDA

*Para culminar, después de tantas falsas alarmas, anuncios sin fecha, se aclara que POR FIN SE ESTRENO LA SEGUNDA TEMPORADA DE SUZUMIYA HARUHI EN ANIMACIÓN, semanas atras se dudaba de esta nueva entrega por que Kyoto Animation (KyoAni) seguía sin resolver los problemas de su Staff quienes sus figuras más indispensables han "decidido ir a probar suerte a otros estudios de animación" (más específicamente, Yamamoto al momento de ser despedido, se llevo mucha de su gente a A-1 Pictures) , ya que los seiyus (Aya Hirano, Onno Daisuke, Yuuko Goto, Chihara Minori y el orador de Sugita Tomozaku) están simplemente activos en la carrera.*
*Y en fin, sólo queda esperar ver esta adaptación de la 4ta novela y si está vez dan más énfasis al argumento que al los siempre indispensables Fanservices que presentan producciones como está (en AIR ni en KANON 2006 la hicieron, pero porque aquí le dan su Maximus HIATUS??).*

***Riqueza, fama, poder, el hombre que lo había conseguido todo en este mundo el rey de los piratas Gol D. Roger, las palabras finales que dijo al momento de morir, enviaron a mucha gente a los mares, "¿mis riquezas y tesoros?, si tu los deseas te los daré, ¡ encuéntralos!, ¡ yo los escondí en algún lugar de este mundo ¡". Muchos hombres se han dirigido al Grand Line en busca de sus sueños, el mundo es verdaderamente grande en la era pirata!!! Con esta , ya legendaria frase, iniciaba un 20 de Octubre de 1999 por la señal de Fuji Tv uno de los que se convertirían en uno de los más grandes y famosos animes de Japón, hablamos nada más ni nada menos que de la magna obra del mangaka Eiichiro Oda , "One Piece".***

***¿SE ACABO DRAGON BALL Y AHORA QuÉ?***

***Luego de ser ayudante de Nobuhiro Watsuki, Eiichiro Oda debuto en 1997, en nuestra querida Shonen Jump, con un manga de piratas en donde el protagonista era un despistado y valiente muchacho, Monkey D. Luffy, cuyo mayor sueño es convertirse en el siguiente rey de los piratas, con una historia simple pero muy atrayente, nada hacia presagiar que con los años, seria el mismísimo creador de Dragon Ball, Akira Toriyama, quien en una entrevista diría cuando le preguntaron que manga podría ser la sucesora de su magna obra, respondió sin dudarlo, " One Piece".***

***Y es que nadie pudo presagiar el fenómeno en el que se convertiría las aventuras del buen Luffy, llegando incluso a romper el record del manga más vendido de Japón ( algo que sólo ha podido conseguir Akira Toriyama) además de vender , más de ¡ 140 millones de tomos!.***

***UNA HISTORIA BIEN PIRATA***

One Piece (o wanpisu) es una serie japonesa de manga y anime. Pertenece al género de aventuras y acción (shonen).Sus protagonistas son: El capitán Luffy, el segundo de a bordo y espadachín Roronoa Zoro, la navegante Nami, el tirador Usopp, el cocinero Sanji, el médico reno Tony Tony Chopper, la arqueóloga Nico Robin, el carpintero cyborg Cutty Flam (Franky) y el músico esqueleto Brook. Todos ellos integrantes de los Piratas del Sombrero de Paja, cada uno busca ver realizado sus sueños y ambiciones, que incluyen desde ser el mejor espadachín del mundo, hasta volver a reunirse con una gran amiga ballena. El manga se sigue editando en Japón desde 1997 y lleva editados un total de 57 tankôbons (volúmenes recopilatorios), vendiendo el Tomo 50 el record de 1.074.745 copias en su primera semana de ventas. Mientras que el anime se transmite desde 1999 y cuenta con 400 episodios hasta la fecha. One Piece es el segundo manga más vendido de la Historia con más de 140 millones de copias vendidas y sólo es superado por Dragon Ball. En el 2008, One Piece fue el manga más vendido del año con más de 5,956,540 copias vendidas, superando a mangas famosos como Fullmetal Alchemist, Naruto, Bleach, Saint Seiya, Hunter X Hunter, Nodame Contabile, Nana, etc. La historia de One Piece, tanto del manga como del anime (que para suerte y agrado de los fans no ha sufrido casi ningún cambio, censurando solo unas poquísimas escenas por la violencia explicita que presentaban en el manga) es la misma, con un guion muy rico y lleno de diferentes arcos argumentales y columnas de historia que tratan temas tan complejos como la esclavitud, la rebelión, el racismo, y demás otras problematicas que sufre nuestra sociedad y que son presentadas en esta serie de manera magistral, todo eso sin perder la acción ni el humor que siempre es característica de los shonen, las aventuras del buen Luffy comienzan de manera simple, cuando por error de pequeño se come una de las akuma no mi ( frutas del diablo) para luego al ser adolescente abandonar su pueblo natal viajando en un barco y buscando una tripulación para la que con el pasar de los capítulos, se convertiría en una de las más poderosas bandas piratas, complicándose la historia a medida que pasan los episodios, donde el gran Oda muestra la genialidad de su guion ya que como notaras al ver la serie, toda acción y personajes que participa en esta está fríamente calculado, y no esta puesto dentro de esta solo porque si. A continuación los personajes principales.

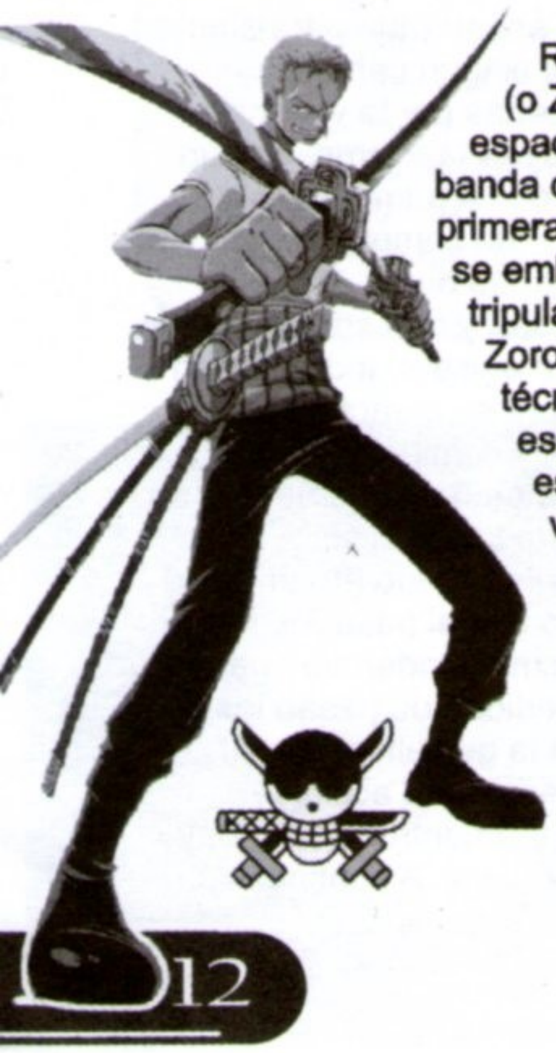
**MONKEY D. LUFFY**

Tripulación: Piratas Sombrero de Paja
Posición: Capitán
Recompensa: 300.000.000 Berries
Fruto del diablo: Gomu Gomu
Edad: 17 años.

Cuando Luffy era jovencito, un grupo de piratas vino a su ciudad y la utilizó como base. El capitán de los piratas, Shanks "el pelirrojo", se convirtió en su ídolo. Poco después Luffy se comió una fruta del diablo que tenía Shanks escondida, esto hizo que Luffy adquiriera poderes y se volviese un hombre de goma, pero también hizo que perdiese la capacidad de nadar. Ese mismo día unos bandidos secuestraron a Luffy y Shanks lo salvó de la muerte, pero perdió un brazo en el intento. Como recompensa por su valor le regala a Luffy su propio sombrero de paja. Finalmente Shanks abandona el pueblo pero le deja a Luffy su sombrero de Paja.
10 años más tarde Luffy se propone a sí mismo convertirse en el Rey de los Piratas como su ídolo Gold Roger y para eso busca tripulación para ir a la caza del One Piece. Es una persona de buen corazón y despreocupada, pero cuando alguien hace daño a sus amigos se pone serio a rabiar. Luffy forma una tripulación para navegar por la Grand Line, donde supuestamente se esconde el One Piece. Y así es como comienza su aventura.

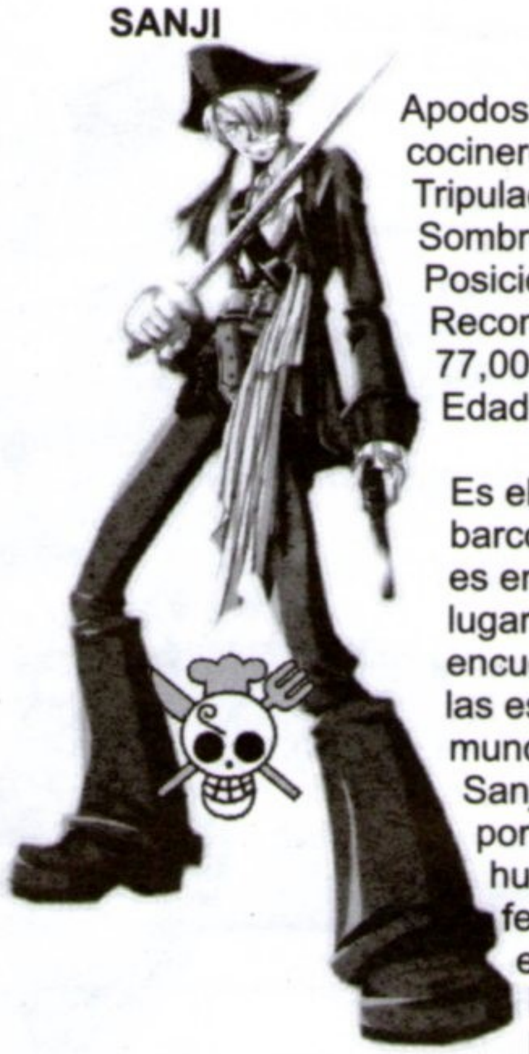
**RORONOA ZORO**

Apodos: El espadachín, cazador de piratas.
Tripulación: Piratas Sombrero de Paja
Posición: Espadachín
Recompensa: 120.000.000 Berries
Edad: 19 años.



Roronoa Zoro (o Zorro) es el espadachín de la banda de Luffy. Es la primera persona que se embarcó en la tripulación de Luffy. Zoro utiliza una técnica de esgrima con tres espadas a la vez, la tercera va entre los dientes (¿alguien le dijo que jugar con cuchillos en la boca es peligroso?... Fue conocido como cazador de piratas, porque se dedicó durante un tiempo a cortar cabezas de piratas. Es un espadachín fuerte, nunca renuncia a un combate. Su sueño es ser el espadachín más grande de mundo ya que le hizo esta promesa a su amiga Kuina (a la única que no consiguió vencer) el mismo día que esta falleció. Una de las espadas que lleva (la blanca) perteneció a esta, ya que Zoro le pidió al padre de Kuina guardarla. Lo que le caracteriza mucho es que le gusta mucho dormir .

**SANJI**



Apodos: El gran cocinero.
Tripulación: Piratas Sombrero de Paja
Posición: Cocinero
Recompensa: 77,000,000 Berries
Edad: 19 años.

Es el cocinero del barco y su sueño es encontrar un lugar donde se encuentran todas las especies del mundo, el All blue. Sanji está colado por casi todo ser humano femenino, en especial Nami, lo que da lugar a situaciones bastante graciosas.
Es muy bueno luchando, bueno más bien usando las piernas ya que considera que sus manos son sagradas para cocinar y no deben ser dañadas bajo ningún concepto ^^ Luffy & company lo conoció en el Baratie, un restaurante situado en el mar donde ejercía como cocinero. Don Kreig, un pirata, vino para tratar de asumir el control y con la ayuda de Luffy lo derrotaron y Sanji se unió a la tripulación. Sanji aprendió a cocinar y a luchar gracias a Zeff el jefe de Baratie. Zeff es un pirata que atacó el barco donde Sanji trabajaba de pequeño y debido a la tormenta que había, los barcos naufragaron. Zeff salvó a Sanji yendo a parar a un islote. Allí Zeff repartió la comida con Sanji, pasó el tiempo y cuando Sanji se quedó sin más, intentó matar a Zeff para quedarse con la comida de este, pero fue entonces cuando se dio cuenta que Zeff sólo tenia dinero y no comida y que además había perdido una pierna. Poco después fueron rescatados y con el dinero crearon el Baratie.

**NAMI**

Apodos: La ladrona de piratas.
Tripulación: Piratas Sombrero de Paja
Posición: cartógrafa
Recompensa: 16.000.000 Berries
Edad: 18 años.

Nami es especialista en robar a los piratas engatusándolos (entre otros logró engatusar a Luffy y a Buggy). Unió sus fuerzas con Luffy y Zoro poco después derrotar a Buggy. Su sueño no era hacerse pirata porque los odiaba, sino cartografiar todo el mundo. Al hacerse amiga de Luffy cambió su opinión sobre los piratas, pero no fue hasta derrotar a Arlong que Nami se integra oficialmente con la tripulación. Nami se convierte en la navegante y cartógrafa de la tripulación y les ayuda a cruzar el océano. La razón de porque odiaba a los piratas es porque Arlong se apoderó de su pueblo y mató a su madre adoptiva. Desde entonces solo piensa en reunir dinero para poder liberar a su pueblo, pero fue gracias a Luffy que consiguieron liberarlo.

**USOPP**

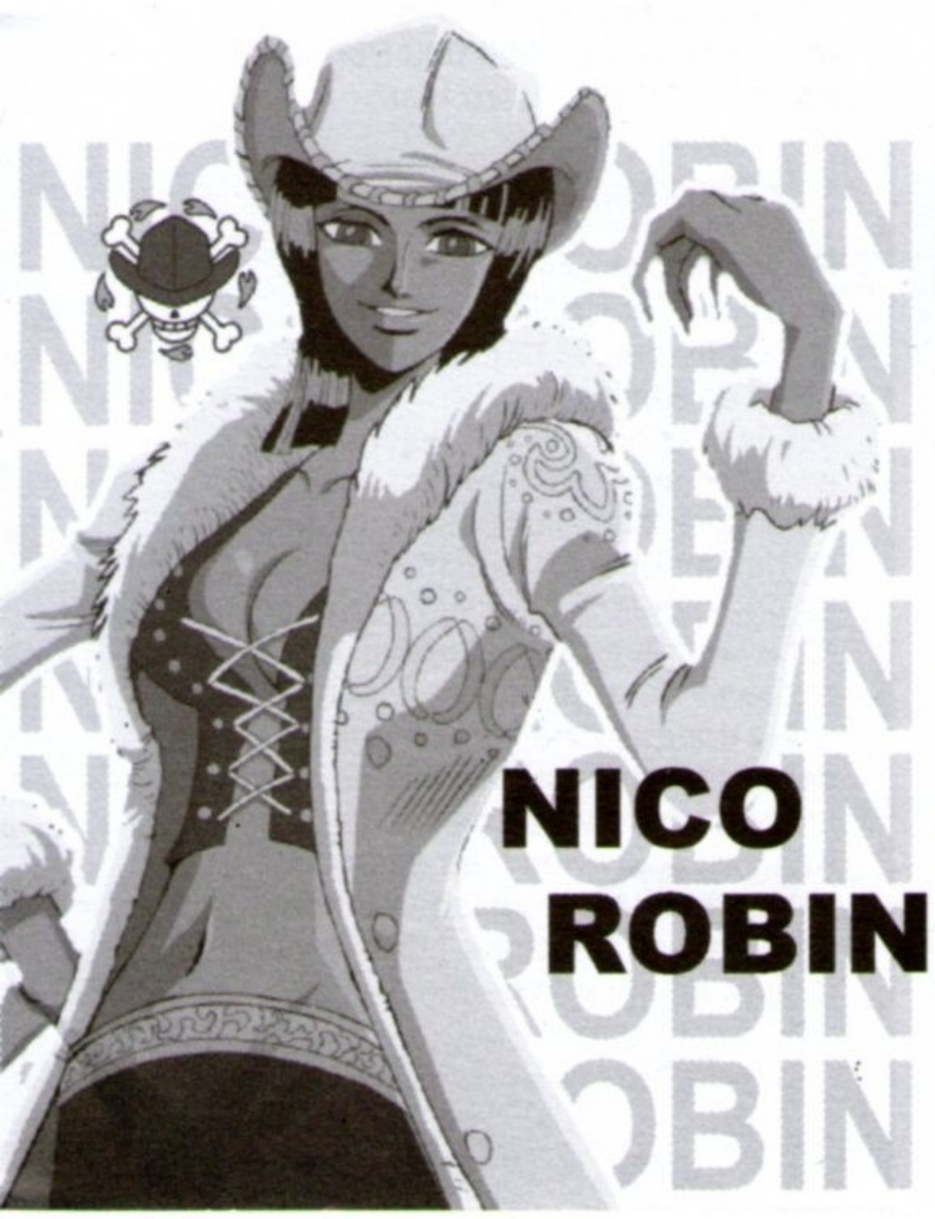
Apodos: El pistolero... mentiroso
Tripulación: Piratas Sombrero de Paja
Posición: Tirador
Alter ego: Sogeking
Recompensa: 30.000.000 (como sogeking)
Edad: 17 años.

Miente más que habla y por si fuera poco es muy, pero que muy cobarde. Eso si, cuando se trata de armas de fuego o de larga distancia es muy bueno (¡sobretodo con el tirachinas!). Se puede decir que es un francotirador de primera. En las peleas se pone a cubierto para una vez finalizada fanfarronear como si fuese un héroe. Decide irse con Luffy porque su padre Yassop también es de la banda de Shanks el Rojo y quiere ser tan bueno como él.
Cuando Usopp era un niño, su padre le abandono para hacerse pirata de la tripulación de Shanks. Poco después de que se fuera, su madre enfermó gravemente. Cada día esperaba al lado de la orilla que su padre volvería. Creía que existía una hierba secreta que podría curar cualquier cosa, y pensó que su padre se volvería con ella. Pero nunca lo hizo. La madre de Usopp murió. Cada día esperaba al lado de la orilla para ver si su padre volvía. Y cada mañana gritaba "¡Ya llegan los piratas!", con la esperanza de que su padre volviera.

**Toni Toni CHOPPER**

Tripulación: Piratas Sombrero de Paja
Posición: Médico
Recompensa: 50 berries
Fruto del diablo: Hito Hito
Edad: 15 años.(pero esto tiene años ?_?).

Chopper, pese a ser un reno de nariz azul es el médico del barco. Su característica especial es que puede tomar aspectos antropomórficos ya que comió la fruta Hito Hito. Chopper conoce una gran variedad de curaciones y de enfermedades, así que puede tratar a la tripulación cuando sea. Chopper está contento de tener a Luffy y su tripulación como amigos ya que lo aceptaron tal y como es. Es asustadizo, pero valiente y bastante inocente (se lo cree todo, todo y todo hasta las mentiras de Ussop). Chopper era un reno que vivía con su manada. Pero todos lo rechazaban debido a su nariz azul. Accidentalmente comió la fruta Hito Hito, permitiéndole tener habilidades humanas. Pero cuando regresó a su manada lo volvieron a rechazar porque lo veían como un monstruo. Un día conoció a Hiluluk, un supuesto doctor que no era mas que un curandero. Hiluluk adoptó a Chopper como si fuera su hijo y le dio el nombre de Chopper y su sombrero. Pero Hiluluk enfermó así Chopper decidió salvar la vida del doctor arriesgando la suya para encontrar una seta "mágica" que finalmente la consiguió. Mientras, el rey de Drum deseaba matar a Hiluluk porque lo consideraba un farsante. Chopper volvió a la casa de Hiluluk con la seta e hizo una medicina que lo haría revivir. Fue entonces que Hiluluk se enteró que había gente enferma en el castillo del rey y fue hasta allí. Pero, en realidad era una trampa. Mientras todo esto sucedía Chopper descubrió que la seta que dio a Hiluluk era venenosa y corrió hasta el castillo, pero Hiluluk decidió que no moriría por seta, ni por el ejército del rey. Decidió que su conocimiento sería heredado, y se suicidó. A partir de ese día, Chopper aprendió a ser médico.




**NICO ROBIN**

Tripulación: Piratas Sombrero de Paja
Posición: Arqueóloga
Recompensa: 80.000.000 Berries
Fruto del diablo: Hana Hana
ANTIGUAMENTE
Nombre: Miss All Sunday
Tripulación: Banda Works
Posición: Vicepresidenta.

Nico Robin (antiguamente Miss All Sunday) pidió a Luffy si podía embarcarse con su tripulación, y Luffy aceptó. Robin no tiene ninguna tasca oficial en el grupo, pero tiene dotes de investigadora y muy buena observación. Se nota que viene de una familia de arqueólogos. Comió la fruta de Hana Hana, que le permite que sus brazos aparezcan allí donde ella desee. Se sabe tan poco de ella que es un gran misterio para todos. Zoro es el único que desconfía de ella. A la edad de 8, se puso el precio de 79 millones de Berries a su cabeza por destruir accidentalmente una nave de la marina utilizando sus poderes. Desde entonces ha estado huyendo del gobierno. Se protegió uniéndose Baroque Works. Viaja en busca de la historia verdadera.

**FRANKY ( CUTTY FLAM)**

Nombre: Franky
Tripulación: Piratas Sombrero de Paja
Posición: Carpintero
Introducción: Capitulo 329
Recompensa: 44.000.000 Berries
Fruta del Diablo: -

Franky "el cyborg", es el carpintero del barco. Antes era la cara oculta de Water Seven. Líder de la Familia Franky, una compañía de desmanteladores que a la vez ejercen de cazarecompensas en la isla. La Familia Franky es formado por todos aquellos carpinteros que no llegan a superar los exámenes de la Galley-La. Es quien construyo el segundo barco de los Sombrero de Paja, su "barco de ensueño". La verdadera identidad de Franky es Cutty Flam, uno de los aprendices del legendario carpintero, Tom. Después de que el gobierno capturase a Tom, Franky intento detener el tren en que le escoltaban con sus propias manos, fue arrollado por este y dado por muerto... pero en realidad logro sobrevivir transformando su cuerpo en un cyborg.

**BROCK**

Nombre: Brook
Tripulación: Piratas Sombrero de Paja
Posición: Músico
Introducción: Capitulo 443
Recompensa: 33.000.000 Berries
Fruta del Diablo: Yomi Yomi

El único sobreviviente de la banda de los pirata RUMBA, al morir con toda su tripulación, gracias a la yomi yomi no mi revivió, pero al demorarse en encontrar su cuerpo al hacerlo, lo hallo ya hecho un esqueleto, su mayor deseo es volver a reunirse con su gran amiga la ballena laboon, quien espera su regreso desde hace cincuenta años.

### *VILLANOS EN LA ERA PIRATA*

*Eiichiro Oda nos presenta un grupo de villanos de los más variopinto y con un carácter único que hace de cada uno un eslabon muy importante y difícil de olvidar dentro de One Piece, los tres grupos que se conocen por ahora son:*

***Ouka Shishibukai*** *(los siete piratas a la orden del gobierno, aunque en la lista se incluyen ocho miembros originales, contando los cambios que se realizo en la historia).*

1: Gecko Moria
Tripulación: Piratas de Moria
Posición: Ouka Shichibukai
Introducción: Capitulo 455
Recompensa: 320.000.000 Berries
Fruta del Diablo: Kage Kage
Un miembro del Ouka Shichibukai. Navega por el Florian Triangle en el Thriller Bark, el barco más grande del mundo, tanto que tiene una isla en su interior. Atrae a los piratas que surcan estas aguas a su barco para capturarles y cobrar sus recompensas. Unió fuerzas con Hogback para crear un ejército de zombis, él lograría las sombras de piratas poderosos mientras Hogback encontraría y prepararía poderosos cuerpos en las que introducirlas. Su objetivo es ser el Rey de los Piratas, pero últimamente esta muy vago y prefiere que el resto luche por él, esto es debido a que fue derrotado por un tal Kaidou en el Nuevo Mundo y ahora tiene miedo a perder nuevamente.

2. Sir - Crocodile
Tripulación: Baroque Works
Posición: Presidente
Introducción: Capitulo 114
Recompensa: 81.000.000 Berries
Fruta del Diablo: Suna Suna
Mr. 0 es el jefe de la infame Baroque Works. Envía misiones a todos los miembros de la Baroque Works, pero permanece anónimo ante el resto de ellos. Su plan es asumir el control del país Arabasta y adquirir la arma que se oculta dentro de Arabasta. Miss All Sunday es la socia de Mr. 0. La verdadera identidad de Mr. 0 es Crocodile, del que más información se posee. Cocodrile es uno de los Shichibukai al cargo del gobierno hasta su derrota ante Luffy y arrestado.

3. Marshall D. Teach "Kurohige"(barbanegra)
Tripulación: Piratas de Kurohige
Posición: Ouka Shichibukai
Introducción: Capitulo 234
Recompensa: ??????? Berries
Fruta del Diablo: Yami Yami
Teach es conocido como "Kurohige" (Barbanegra), capitán de los piratas de Kurohige. Él, como el resto de sus miembros de equipo, es extremadamente grande. También tiene la misma ambición que Luffy, aunque Kurohige es mucho más cruel que Luffy. Cuando formaba parte de la tripulación de Shirohige fue quien le hizo a Shanks la triple cicatriz que luce en su ojo. Teach mato al Comandante del 4º cuerpo de la flota de Shirohige para lograr la Yami Yami no Mi, poder con el que pretende llegar a ser el Rey de los Piratas, ingresa al Ouka Shichibukai para cubrir el puesto dejado por Crocodile.

4. Jinbe
Tripulación: Piratas Taiyou
Posición: Ouka Shichibukai
Introducción: Capitulo -
Recompensa: ??????? Berries
Fruta del Diablo: -
Lo único que se sabe hasta la fecha de este personaje es que es un miembro del Ouka Shichibukai y que antes de su ingreso era el antiguo capitán de los Piratas Taiyou, una banda pirata formada en su totalidad por gyojins y que se disolvió en varios grupos como los Piratas de Arlong o los Piratas de Macro.

5. Bartholomew Kuma
Tripulación: -
Posición: Ouka Shichibukai
Introducción: Capitulo 234
Recompensa: 296.000.000 Berries
Fruta del Diablo: -

6. Boa Hancock
Tripulación: Piratas Kuja
Posición: Ouka Shichibukai
Introducción: Capitulo 516
Recompensa: 80.000.000 Berries
Fruta del Diablo: Mero Mero

7. Delacure Mihawk
Tripulación: -
Posición: Ouka Shichibukai
Introducción: Capitulo 50
Recompensa: ??????? Berries
Fruta del Diablo: -
Mihawk es uno de los mejores espadachínes de One Piece, también es uno de los Shichibukai. Hasta ahora se han introducido solamente 5 pero él es uno de ellos. La única vez que Mihawk aparece en One Piece por ahora es durante la batalla contra Krieg donde lucha con Zoro y lo derrota fácilmente. Mihawk es muy fuerte y destruyó 50 de las flotas de Krieg en solo unos meros segundos solamente porque estaba aburrido. Zoro espera derrotar a Mihawk para demandar el título de mejor

8. Nombre: Donquixote Doflamingo
Tripulación: Piratas de la Nueva Era
Posición: Ouka Shichibukai
Introducción: Capitulo 234
Recompensa: 340.000.000 Berries
Fruta del Diablo: ?
Uno de los Shichibukai. Anterior capitán de los Piratas de Bellamy, se retiro para unirse a los Shichibukai. Como su equipo anterior, él se ríe de los sueños en la preparación para la "nueva era". Comió una Fruta del Diablo que le permite manipular a otros como si fuesen marionetas.

***LA MARINA***: Conformado por el poderoso almirante de la flota Sengoku y sus tres poderoso almirantes akainu, aokiji y kizaru.A las ordenes claro de los cinco viejos gobernantes del gobierno mundial.

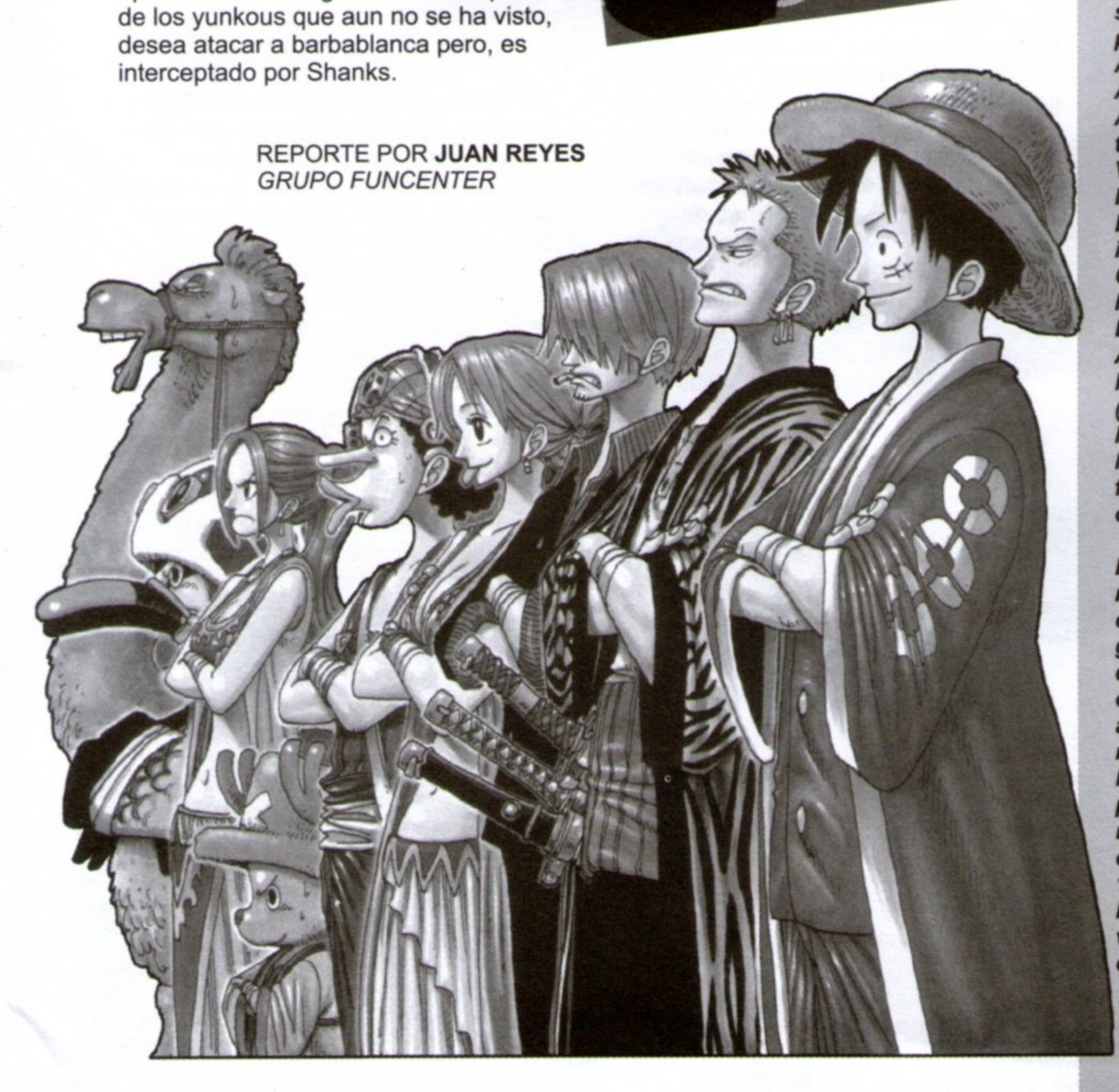
***LOS YUNKOU***: Formado por los cuatro piratas mas poderosos del mundo, aquellos que están cerca de obtener la One Piece. Sólo se conoce a:

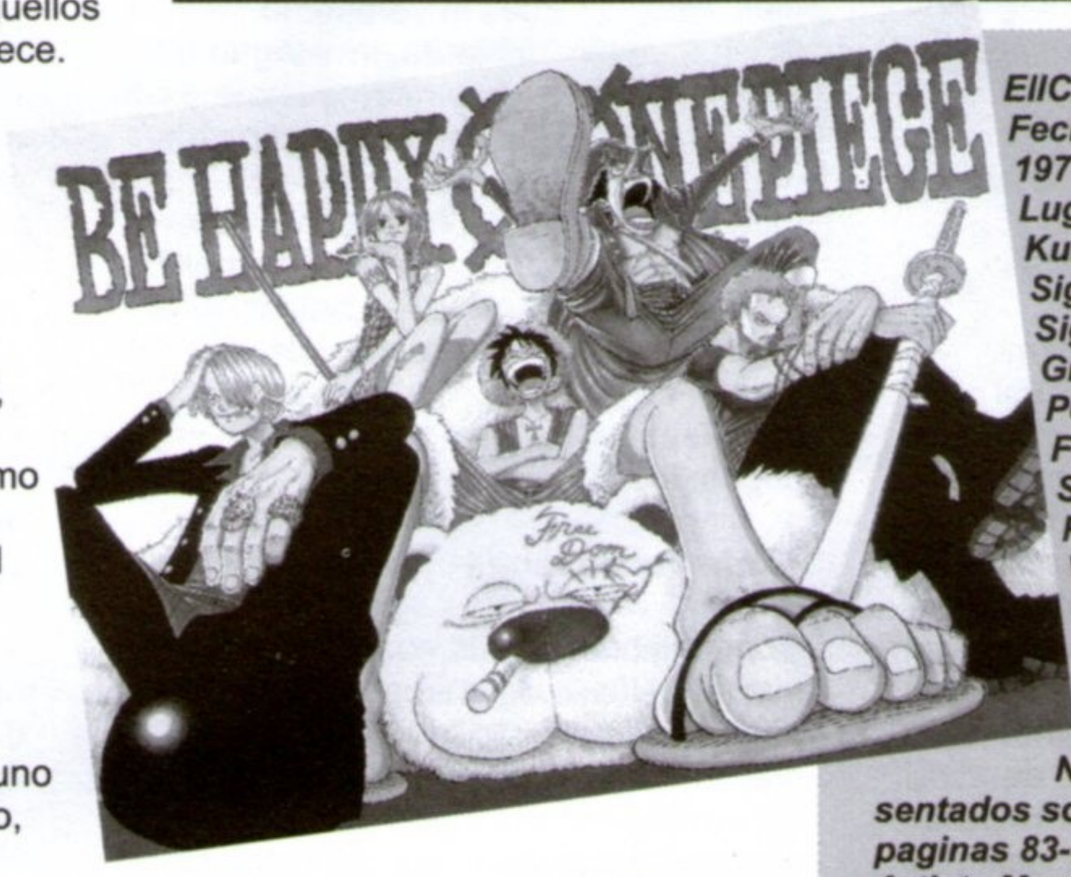
-AKAGAMI SHANKS. amigo de luffy desde su infancia, el fue la inspiración
para que luffy decidiera ser pirata.

-EDWARD NEWGATE "SHIROHIGE", El único pirata que fue capaz de empatar en una pelea con el mismísimo rey de los piratas Gol D. Roger, es considerado el hombre más fuerte del mundo y es muy temido por todos.

Los otros dos yunkous aun no son conocidos, aunque en los últimos episodios del manga se nombra que uno de los yunkous que aun no se ha visto, desea atacar a barbablanca pero, es interceptado por Shanks.

REPORTE POR **JUAN REYES**
*GRUPO FUNCENTER*






***EIICHIRO ODA:***
***Fecha de nacimiento: 1 de Enero, 1975***
***Lugar de nacimiento: Ciudad de Kumamoto***
***Signo del zodiaco: Capricornio***
***Signo del zodiaco chino: Conejo***
***Grupo sanguíneo: A***
***Personaje de One Piece Favorito: Luffy***
***Segundo personaje de One Piece favorito: Gaimon***
***Villano favorito de One Piece: Buggy el payaso***
***Ilustración de one piece favorita: Su "Be Happy/One Piece" en el que Luffy, Zoro, Nami, Usopp y Sanji estan sentados sobre un oso polar (en las paginas 83-84 de Color Walk Book 1)***
***Artista Manga que más le ha influenciado: Akira Toriyama***
***Animal favorito: Los perros grandes y tranquilos***
***Video juego favorito: Puyo Puyo***
***Musica favorita: Soul de los '70***
***Le gusta dibujar: Animales, especialmente inventados***
***Odia: El talento oculto de las cucarachas: hacer buen cafe***
***Lugares en los que ha estado: Japon, America***
***Pirata de la vida real favorito: Barbanegra (Edward Teach)***
***Posesiones valiosas: Piezas de Lego, Muñecos de Playmobil, figuras, espadas, flintlocks (pistolas de polvora), una calavera de vaca.***

***Eiichiro Oda comenzó su carrera del manga en 1992, a la edad de 17 años, cuando su manga de vaqueros Wanted! gano el segundo puesto en los premios del salo del manga de Tezuka. Oda comenzo a trabajar como ayudante de algunos de los artistas más grandes del manga de la industria, incluyendo Nobuhiro Watsuki, antes de ganar el premio Hot Step a los nuevos artistas del manga. Su aventura de piratas, One piece, que debuto en Weekly Shonen Jump en 1997, se convirtió rápidamente en uno de los mangas más populares de Japón con ventas superiores a las 140 millones de copias.***

*Estaba viendo los nuevos títulos de animes que salieron en las ultimas temporadas, y me lleve con la grata sorpresa de encontrar entre ellos 2 que llamaron mucho mi atención, Street Fighter IV y Residente Evil Degeneretion, pero un momento estos animes ¿no se suponen que son videojuegos?, pues si lo son, entonces pensé: ¿hace cuanto que los videojuegos son adaptados a la animación?, pensando y pensando, puede que sea a finales de los 80, pero no lo se bien, entonces mi curiosidad me hico preguntar: ¿Cuál fue el primer videogame que se llevo a la animación? Y ¿Cuál fue el primer anime que se adapto como videogame?...*

# ¿Qué fue primero el anime o el video juego?

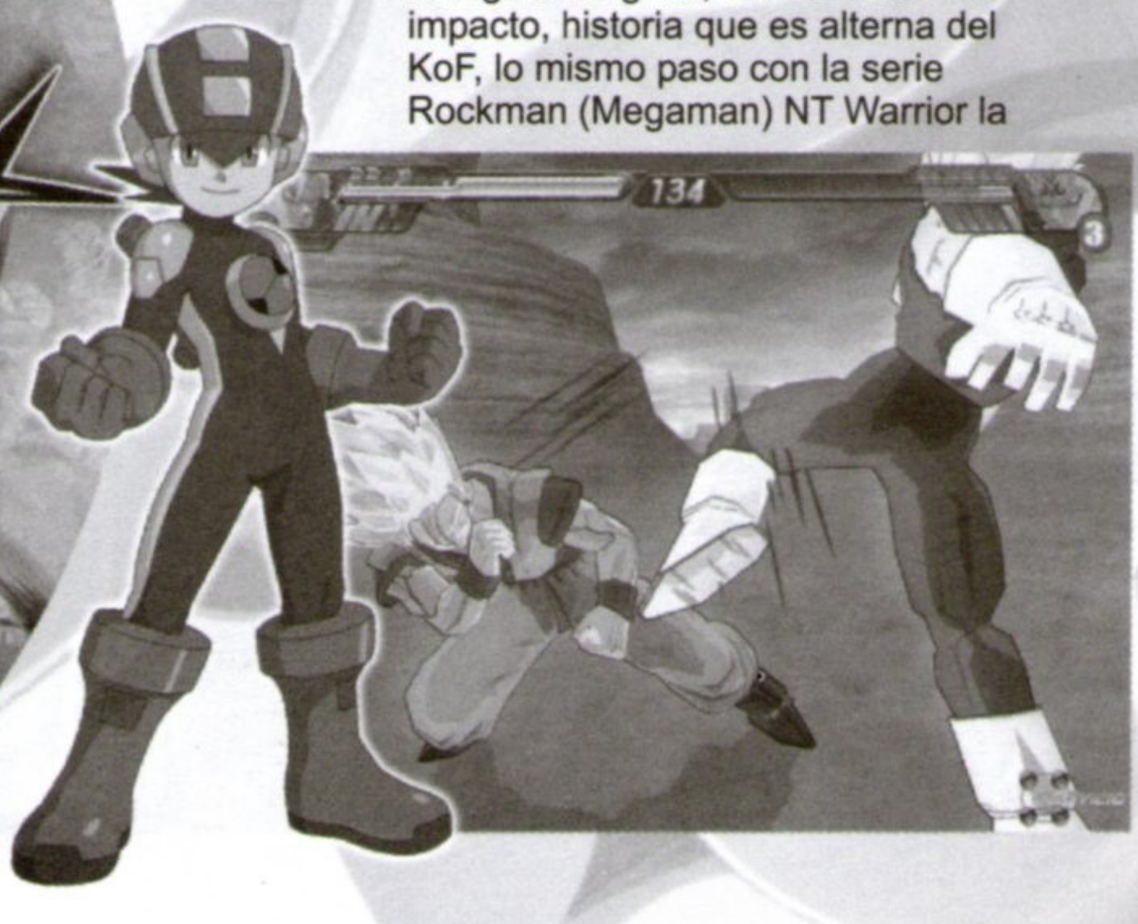
Bueno la respuestas a estas preguntas aun las estoy buscando (si alguien lo sabe que me lo diga), ya que es difícil encontrar información de ese tipo, pues para todos es normal ver ese tipo de adaptaciones, estuve recordando y recapitulando información, preguntando y mas que todo pensando, y recordé que uno de los primeros animes basados en un videogame era el legendario "Mario Bross" pero como no encontré información oficial que me lo afirme, me es imposible asegurar esto, así que me dedique a la otra pregunta. Hasta ahora el video juego mas antiguo basado en un anime que eh encontrado es el juego de Macross, que era del tipo clásico del avión que avanza disparando a todos los aviones enemigos que aparecen, claro que al ser Macross no eran aviones sino Valkyries y Battlepods, además de contar con personajes de la serie, pero aunque sea la adaptación mas vieja que he encontrado, eso no asegura que sea el primer anime que se adapto a un video juego, así que sigo en las mismas, se preguntaran ¿si no nos va a dar las respuestas que sentido tiene este articulo? Pues la verdad no mucho, yo hice mi tarea, investigue e indague, pero no hay nada que me afirmara que lo que se es cierto o no, por eso se los digo, no les quiero mentir, sin embargo, la razón de este articulo no es decir cual fue la primera adaptación, sino mas bien hablar de la relación simbiótica de estas dos formas de entretenimiento que se valen entre ellas para ganar popularidad.

***El mercado manda***

Como es bien sabido cuando una serie ovas o película de animación son muy populares, no faltan los productos relacionados a la misma, por lo tanto las empresas tratan de sacar la mayor cantidad y variedad de productos con ese titulo, algo muy curioso de esto es que si bien un fan ve la historia siente las ganas de participar en ellas, y si es posible afectar en el resultado, sobretodo en los casos de animes de peleas o mechas, uno es quien quiere pilotar el mecha o bien usar las técnicas y luchar la pelea, es por eso que aprovechando este sentimiento y sabiendo que habrá una gran ganancia económica como resultado, se suelen adaptar los animes a videojuegos. Cuando un video juego es muy popular, se pueden ver gran cantidad de productos relacionados al videojuego, los personajes o historia, entonces todo buen fan del juego quiere más y más acerca de este, como es sabido las historias de los videojuegos pueden ser algo limitadas, ya que no puede ocupar mucho tiempo, debido a que la naturaleza de un juego es el que el usuario lo juegue y no que vea o lea la historia, así que muchos "gamers" que logran sacar la mayor cantidad de historia se quedan con las ganas de ver como seria la historia de corrida, y para darles gusto y de paso forrarse de plata, las empresas suelen adaptar las historias de sus juegos a la animación, aunque no siempre con la fidelidad debida.

***Hablemos de adaptaciones***

En muchos casos las animaciones ayudan a promocionar los juegos, haciendo el papel de previos o de vínculos entre juegos, este es el caso de las ovas de King of fighter Anoter Day, las cuales sirvieron de vinculo entre el juego KoF Maximo Impact y el Maximo Impact 2, cabe decir que este es el mayor caso de estafa y decepción en cuanto a este tipo de adaptaciones se refiere, pues aunque lleve el nombre y se vean a los personajes usar las técnicas del juego, estas ovas no cuentan nada del King of Fighter original, sino del Máximo impacto, historia que es alterna del KoF, lo mismo paso con la serie Rockman (Megaman) NT Warrior la



cual puedo decir : ¡No es Rockman!, algo muy diferente a su ova "Rockman X - La Noche de Sigma" que si era de Rockman y conto parte de la historia, lamentablemente una ova no puede contar mucho. Pero, no son las únicas adaptaciones decepcionantes, o acaso no se acuerdan de Tekken, el juego fue y es muy popular y todos querían ver la adaptación, pero esta se centro en sólo una historia la cual no cuenta mucho, solo violencia y para colmo no se ven usar las técnicas del juego, eso para los fans de Tekken es un crimen, ósea como animación pasa, pero como adaptación no. Sin embargo, hay adaptaciones que si fueron más fieles, tal vez no tanto en las historias, pues se suelen tomar libertades, pero si lograron transmitir las sensación del juego, uno de los casos más memorables es el de la película de Street fighter 2, la cual es muy buena, incluso mejor que la serie. Otro juego de peleas bien adaptado al anime fue sin duda Fatal Fury que tuvo 2 ovas y una película, aunque la película no estaba basada en el juego, lo cual demuestra lo popular de su animación, caso contrario fue lo de la película de Art of Fighter también de NeoGeo (Fatal Fury y KoF), a su vez hay algunos animes que pasaron sin pena ni gloria, como es el Caso de Virtual Figther cuyo juego fue muy popular antes que aparezca Tekken, el caso es que su serie fue buena o al menos pasable, lo curioso es que llego a Perú sin que se conociera mucho el juego.

Pero, no sólo los juegos de peleas tienen adaptaciones, están por ejemplo los juegos de citas, erogames, H-games y novelas visuales que también tuvieron su paso por la animación, y que actualmente se a hecho casi una regla que estos juegos tengan su anime, para mencionar algunos empezare con uno de los primeros "To Heart", que fue todo un revuelo en el género del anime sentando algunas bases para el actual estilo harem, otros son los de Happy Lesson, Air, Kanon, Popotan, School Days, Ef tales of memories, H2O - Footprints in the Sand, Clanad, Tsukihime, Fate Stay Night, Koihime Mouso y Chaos Head entre otros, lo curioso de estas adaptaciones es que la mayoría (no todos los que menciones lo son) a pesar de ser juegos eroticos, la mayoría (los primeros que mencione) fueron adaptadas como historias románticas.

Otros tipos de juegos que se llevaron a la animación son los clásicos RPG o con tipos de jugabilidad parecida a los de rol o misiones, como por ejemplo Final Fantasy, cuya película Final Fantasy VII es de las mejores adaptaciones que hay, otras son las animaciones de Xenosaga, Devil May Cry y por supuesto los varios juegos de Tales, como Tales of Synphonia, Tales of Rebirth, Tales of Phantasy y otros más.

Pero, no sólo los juegos se pasan a la animación, sino que y también la animación se pasa a juegos, como es el caso del ya mencionado Macross, de los cuales podemos rescatar el juego para PC Engine (consola) Choujikuuyousai Macross 2036 el cual tiene de protagonista a Komiriya primera hija de Max y Mirya y cuya historia continua en el juego Macross: Eternal Love Song, además de los juegos para Play Station Macross VFX y el VFX2 y el Macross Ace Frontier (basada en Macross Frontier) y como olvidar el juego de citas "Super Dimension Fortress Macross Love Stories", pero esta no es la única serie mecha que se adapto a juego de citas, y como muestra un botón, tenemos de ejemplo al Nadessico Dose love can win? Y al Code Geas Harem. Otros animes adaptados a video juegos son los de peleas, que sin duda son mas fáciles de adaptar, en este caso tenemos a Dragon ball Z, Saint Seiya, Yuu Yuu Hakusho, Naruto, Bleach y mucho, muchos más. Algo que suele pasar (aunque no muy seguido) es que un juego ponga final a una animación, como es el caso de Nadessico The Misión, el cual nos cuenta los acontecimientos después de la película y nos da un final a la historia.

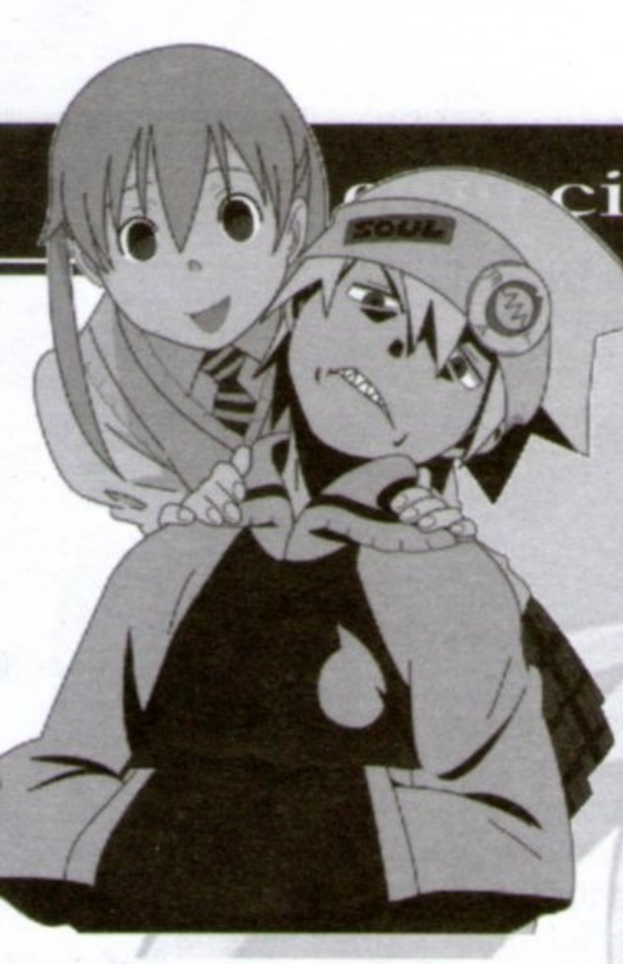
Algo muy agradable respecto de que un anime se adapte a video juego, es que se pueden hacer crossover, cosa que los fans siempre quisieron, es así que hay juegos que reúnen a varios personajes de distintos animes y los hacen competir o interactuar con los de otros anime o juegos, es así que podemos disfrutar de juegos como Anoter Century Episodie (A.C.E.) el cual reúne a muchos mechas de distintos animes (Gundans, Macross, Eureka 7, Nadessico y otros) en una aventura multiversal, el episodio 3 es el que más me llamo la atención (A.C.E.3), otro caso es el de Súper Robots Wars, que como su nombre lo dice es una guerra entre súper robots de distintos animes, también están juegos de peleas como el Battle Stadium, donde se enfrentan personajes de Naruto, Dragol ball Z y One Pice, y el actual Tatsunoko vs Capcom, donde personajes de Tatsunoko como Casshern y la fuerza G se enfrentan a los muy populares personajes de Capcom.

***Lo que esperamos ver los Fans***

Para no hacer más largo este artículo sólo me falta nombrar los juegos que a muchos (incluyéndome) nos gustaría ver adaptados a la animación, claro bien adaptados: Mortal Kombat, Rockman y Rockman X (más historia de lo que contó su Ova), Tekken (bien adaptado, no como su anterior adaptación y si es posible en 3D), Dear or Alive, Resident Evil (más historia), Metal Gear Solid, Onimusha, Prince of Persia, Silent Hill, Wild Arms (buena adaptación, no como esa porquería de la cual sólo vi el opening y luego ya no seguí porque me dio asco). Bueno supongo que hay muchos más que los fans quieren ver, pero estos son los que recuerdo ahora.

***Jeff Bogard***

# SOUL EATER



Quise comenzar a escribir este artículo sobre Soul Eater después de haber examinado detenidamente a los personajes que hacen posible que estos 51 episodios de TV nos diviertan a todos (Maka, Soul, Black Star, Tsubaki, Kid, Patty, Liz). Hasta los más reacios se han reído con una que otra tontería cometida por Kid o Black star, por no decir de todos en general.

Soul Eater es una de las pocas series que cuando se te presenta en un inicio te deja con serias dudas acerca de seguir viéndola; consultando con algunos amigos que les había parecido el inicio de esta serie ,me contestaron: "pensé que sería más GORE" o "los gráficos no me gustan", etc...

Esta calificación anticipada es lo que muchas veces nos lleva a desechar buenos productos que aparentemente tienen una cubierta no muy agradable, esto siempre pasa y generalmente con los gráficos no convencionales; con Noein, Saikano, Kemonozume, seguro paso lo mismo; no dilatando más lo que realmente quieren leer, detallaré lo más importante de Soul Eater.

Soul Eater es un manga cuyo diseño e historia original fueron creados por Okubo Atsushi quien trabajó como artista asistente en Getbackers, y es a la vez creador del manga B.Ichi; el manga es publicado actualmente por Square Enix (reconocida por sus increíbles RPG), y consta de 14 tomos "61 capítulos" por el momento; fue lanzado por vez primera como tres one-shots en Gangan Powered y Gangan Wing entre el 24 de junio y el 26 de noviembre del año 2003. Su publicación regular se dió a partir del día 12 de mayo del 2004 en la revista Monthly Shounen Gangan, de ahí pasarían 39 días para que sea recopilado en el primer volumen lanzado por Gangan comics hasta la actualidad.

Esta serie consta de 51 episodios, que en Japón comenzaron a transmitirse desde el día 7 de abril del 2008 en la cadena televisiva TV Tokio y concluyó el 30 de marzo del 2009, producida por el estudio Bones(Fullmetal alchemist, Eureka Seven, Wolf's Rain, etc), y dirigida por Takuya Igarashi (Jugo Kazayama) conocido por sus trabajos anteriores para la TOEI "Sailor Moon", "Ashita no Nadja" y diversos como "Ouran High school Host Club", "Revolutionary Girl Utena"; la música fue producida por Aniplex a cargo del aclamado compositor Iwasaki Taku.

La emisión de la serie tiene una peculiaridad, fue emitida dos veces a la semana, los días lunes a las 6 de la tarde la versión censurada y los días jueves de madrugada "late night" se transmitía la versión sin censura.

## ARGUMENTO

La historia se desenvuelve alrededor de un grupo de jóvenes estudiantes denominados meisters, ambientada en el Shibusen (Shinigami Buki Shokunin Senmon Gakkou) "Escuela de enseñanza técnica para usuarios de armas de shinigami" localizada en la ciudad ficticia "Death City".

El centro de enseñanza esta dirigido por Shinigami-sama, como un centro de entrenamiento para armas y los portadores humanos de esas armas, los meisters" shokunin". Cada meister por lo menos tiene un arma demoníaca compañera la cual tiene dos formas a la vez: Una forma humana y una forma de arma. Shinigami creó la escuela como una organización para preservar la paz, con el objetivo de prevenir el renacimiento de "kishin" ,el malvado dios demonio que casi destruyó todo a su alrededor, sumergiendo al mundo en la desesperación y el caos.
Las almas humanas que se han vuelto malignas al desviarse del camino de los humanos tienen un alto riesgo de convertirse en kishin, así que los humanos malvados son constantemente cazados y asesinados por los estudiantes entrenados en el Shibusen; el principal objetivo de los estudiantes es conseguir que sus armas derroten y absorban las almas de noventa y nueve humanos malvados y una bruja, lo que incrementará proporcionalmente el poder de dicha arma y así poder ser usada por Shinigami-sama. Para asegurar que esto sea realizado oportunamente, todos los estudiantes y sus armas asisten a clases regularmente y se les dan tareas o lecciones suplementarias para fomentar su entrenamiento.

Es importante que el técnico y su arma puedan sintonizar sus "vibraciones de alma" para llevar a cabo ataques de alto nivel y conseguir el poder máximo del arma mediante la resonancia de almas.

La serie comienza con la siguiente frase pronunciada "un alma saludable yace en un cuerpo y mente saludables".

***Personajes principales***

***Los personajes principales estan distribuidos en tres grupos: Maka Albarn y su guadaña Soul Eater Evans, Black Star y su arma Tsubaki Nakatsukasa y Death the Kid y sus dos pistolas Patti Thompson y Liz Thompson.***

Maka Albarn ( seiyuu -Chiaki Omigawa-)
Es la protagonista femenina. Maka es hija de Spirit la actual Death Scythe de Shinigami sama, tiene cabello rubio cenizo que siempre lleva dos coletas, viste una falda a cuadros muy corta, chaleco amarillo y una gabardina negra. Maka es la Meister (técnico guadaña) de Soul. Viven juntos en un apartamento en Death City, realiza las labores domesticas. Soul es la fuerza bruta del equipo y Maka es el cerebro.; siempre trata de pensar en una forma de vencer a su oponente explotando sus puntos débiles. Maka y Soul hacen un equipo muy eficiente, como se muestra en el inicio de la serie, cuando ya han conseguido las 99 almas. Es una estudiante dedicada del Shibusen, consiguió el primer lugar en el examen extremo de Stein. De padres divorciados, la razón del divorcio parece haber sido culpa de su padre (demasiado coqueto con las mujeres) por eso Maka dice que lo detesta, una cosa mas que agregar es que el cuerpo de Maka no se desarrollo como debería.

Soul Eater Evans ( Seiyuu-Kouki Uchiyama)
Soul Eater, simplemente Soul para los amigos, es el compañero guadaña de Maka y el protagonista masculino de la historia; su apariencia humana es el de un adolescente relajado, se considera asimismo como "Cool", tiene una moto, que tanto él como Maka usan para el transporte. A veces se pone demasiado impulsivo por la idea de comer almas, es amigo de Black Star a causa de sus personalidades similares, Su manera de absorber las almas es, literalmente, comérselas. Él dice que el sabor del alma no es lo importante, lo importante es la textura del alma.

Black Star (Seiyuu- Yumiko Kobayashi-)
Es un muchacho hiperactivo y excesivamente ególatra, Es el meister (técnico de hoja obscura) de Tsubaki. Es el ultimo superviviente del llamado Clan de la Estrella (Hoshizoku ), un clan que hacía cualquier cosa por dinero. Esto causó que los ninjas fueran odiados y temidos en muchos lugares. Debido a sus acciones todo el clan fue exterminado por Shibusen hace trece años. Black Star, que era sólo un bebé fue adoptado por Shibusen.La marca en su hombro le genera problemas .Black Star se considera a sí mismo el número uno, su relación con Tsubaki es mas de aceptación por parte de ella que se siente impresionada por la personalidad de él.

Tsubaki Nakatsukasa (Seiyuu-Kaori Nazuka-)

Es el arma (hoja demoniaca) y compañera de Black Star. Se puede transformar en muchas armas ninja (Shuriken, bomba de humo, una katana, kusarigama, etc.) Ella es la mayoría de las veces desalentada por el fuerte ego de Black Star pero todavía lo acompaña porque eso es lo que le gusta de él. Ella teme de que Black Star la abandone y se vaya con otra arma, ya que el es muy amigo de Soul. Ella tiene una personalidad muy amabley siempre intenta ayudar a todo el mundo, incluso cuando no tiene ni idea de cómo ayudar. Su alma es "muy cooperativa" y acepta a la gente como es, Tsubaki proviene de una familia de armas.

Death The Kid (Seiyuu: Mamoru Miyano )
Hijo de Shinigami-Sama, es más que perfeccionista y exagerado. Es el meister (técnico de pistola) de Patty y Liz. Para él absolutamente todo debe de ser simétrico, de lo contrario es algo sucio u horrible, desarrollando así una especie de desorden obsesivo-compulsivo. Su forma de vestir es elegante, usa un traje negro planchado. Su cabello es negro, y en la mitad izquierda de su cabeza traza tres líneas de color blanco sobre su cabello, destrozando por completo su imagen totalmente simétrica. Comparte mucho con sus armas Patti y Liz quienes siempre están allí para animarlo y sacarlo de sus dramas. Debido a que es hijo de Shinigami-sama también posee poderes de un shinigami y su padre opina que no debería tener armas, sin embargo, él quiere conservar a sus compañeras.

Patricia "Patty" Thompson (Seiyuu-Narumi Takahira-)
Patty es una de las armas de Death the Kid, una pistola. Ella es la menor de las dos hermanas y es más ingenua que Liz. Ella tiene los pechos más grandes que su hermana, y eso a Kid no le gusta porque es asimétrico. Ella no es muy inteligente y es muy distraída. Durante la mayoría de sus escenas esta riéndose o asombrándose de todo, incluso

cuando están en una situación de vida o muerte. Patty es tan ingenua que piensa que todo es diversión y juegos. A diferencia su hermana, Patty goza con los dramas de Kid y su actitud perfeccionista, incluso a veces es la causa de ello. Ambas hermanas llevan trajes de vaqueras (con la única diferencia de que Liz usa jeans pegados y Patty una especie de short vaquero bombacho). Antes de ser encontradas por Kid eran unas ladronas en Brooklyn. Tanto Patty como Liz sienten admiración por Kid por ser de una familia de clase alta.

Elizabeth "Liz" Thompson ( Seiyuu- Akeno Watanabe-)
Liz es la otra arma de Kid es la mayor y la más madura de las dos hermanas pero es también bastante cínica. Liz tiene los pechos mas pequeños que su hermana menor, algo que no le molesta mucho. Si bien Patty es como una niña, Liz es más como una adolescente, preocupada por cosas como su apariencia y las compras. Es muy cobarde, a diferencia de Patty. Liz considera el drama de Kid como molesto. En esas crisis siempre alienta a Kid. Aunque ella es la más inteligente de las dos no le gusta estudiar, prefiriendo pintarse las uñas o arreglarse las cejas.
Ataques: Cuando Kid no está con ellas, tanto Liz como Patty pueden usar la forma de arma de la otra.

***Otros personajes***

Blair ( seiyuu- Emiri Kato-)
Blair es una gata con fuertes poderes mágicos que fue confundida con una bruja por Maka y Soul. Ella se suponía que iba a ser la última alma que necesitasen para hacer de Soul una Death Scythe, pero dado que Blair no era una bruja ,tuvieron que empezar de cero, Blair no murió por que sólo obtuvieron una de sus nueve "vidas" (almas). Después de su lucha, Blair se mudó con Maka y Soul y hasta tuvo un empleo a tiempo parcial en el club nocturno. Maka y Soul, así como sus amigos, la han aceptado en su vida. El tema de su magia son las calabazas, que utiliza como bombas. Blair es muy ingenua y se refiere a sí misma en tercera persona. Ella siempre está buscando algo de diversión y a personas que quieran jugar con ella. Blair ha empezado a sentir cariño por Soul,ella usa su buena figura para coquetear con él, por lo general aparece en forma de gato con poca o ninguna ropa.

Shinigami sama
Es el mismísimo dios de la muerte, es el líder del Shibusen y el personaje más poderoso de la serie (cuando el Kishin Asura despertó demostró parte de su poder). Hace 800 años, Shinigami-sama selló al kishin debajo de la tierra y fundó Shibusen encima del lugar para evitar que despertara este o naciera otro. Luce como una sombra con una máscara en forma de calavera y sus manos se agrandan cuando las saca de su traje.Su ataque especial es el Shinigami chop y el arma personal de Shinigami-sama es el Death Scythe ``Spirit´´, el padre de Maka.

Sid Barett (Seiyuu -Masafumi Kimura-)
Era el profesor de Maka y demas en el Shibusen,murió y se convirtió en un zombi. Cuando Sid se encontro con sus exalumnos comenzo a luchar contra ellos con su propia tumba como reemplazo de arma.

Profesor Franken Stein (Seiyuu- Yuuya Uchida -)
El Dr. Franken Stein es el más poderoso Meister que se ha graduado del Shibusen. Él considera a todos y cada uno de los seres vivos, incluido el mismo, como sujetos de experimento, tiene un perno en la cabeza y suturas en todo el cuerpo y ropa, siendo estos sus rasgos mas distintivos. El Dr. Stein ocupa el puesto de Sid como profesor en Shibusen tras su muerte.

Excalibur (Seiyuu- Takehito Koyasu-)
La legendaria espada utilizada por reyes y héroes, tiene una gran potencia que es inigualable por cualquier otra arma (con excepción de la guadaña de shinigami-sama que se dice ser el arma más fuerte). Resulta que cualquiera puede utilizar a Excalibur. Sin embargo, no hay nadie que aguante su personalidad. La única razón por la que a los que lo utilizan se les llama héroes es por que pueden soportar sus hábitos molestos, tales como una lista de mil tareas que solo al cumplirlas podrán portarlo.

Death Scythe/Spirit (Seiyuu: Tôru Ôkawa)
Es el arma actual de Shinigami-sama y padre de Maka, conocido antes como Spirit (todavía llamado así por algunas personas incluyendo Shinigami-sama y Stein). Él es muy protector con su hija y esta listo para ir en su ayuda en cualquier momento que ella esté en apuros, pero Shinigami-sama siempre lo detiene.

Free(seiyuu -Rintaro Nishi-)
El nombre real de Free se perdió durante los 200 años que estuvo encerrado en la cárcel de las brujas, pero se llamó a sí mismo Free porque escapó con la ayuda de Eruka. Fue encerrado en la prisión de las brujas por haberle arrancado el ojo izquierdo a Mabaa-sama. Por encima de su ojo izquierdo, en lugar de una ceja, se lee NO FUTURE. Él tiene una personalidad tonta. Es originario de un clan de inmortales y no puede morir, esa es la razón por la que Mabaa-sama no podía matarlo y tuvo que encerrarlo. Utiliza la magia del hielo y la bola de hierro que sigue bloqueada en su pierna para luchar. Su magia se activa con el cántico "Wolf Wolfve Wolf Wolves", dado que también es un hombre lobo.

Asura(Seiyuu-Toshio Furukawa )
El más fuerte y más peligroso antagonista en Soul Eater, y primer dios demonio, o kishin. Su nombre

proviene de la raza de los demonios en la mitología hindú, los Asura. Fue un ser humano que vivió antes de que Shibusen existiera. Asura tenía extraños hábitos, como cubrir su cabeza con varias bufandas y vestirse con cinco a mas camisa y pantalones, todo porque le tenía miedo a todo y todos. En apariencia es flaco, y cada línea de su pelo en su cabeza parece un ojo, el símbolo de kishin. Fue el miembro más fuerte de los "Ocho guerreros", un grupo formado por Shinigami-sama. Asura era muy temido, ya que aniquiló el solo a todas las brujas del este. Asura era muy temeroso, por lo que se convirtió en obseso al poder para protegerse y comenzó a devorar almas humanas en busca del mismo. Llegó incluso a comerse su propia arma por miedo, lo que en su locura lo llevo a transformarse en el primer kishin. Después, la existencia misma de Asura esparcía locura por todo el mundo. Para detenerlo, Shinigami-sama arranca la piel de Asura y la utiliza para encarcelarlo y funda Shibusen encima de la locación de su encierro.

Entre otros estan Mosquito y Mifune, Ox Ford, Harvar D. Éclair ,Kilik Lunge, Kim, Ragnarok, Pot of Fire y Pot of Thunder, Crona.

Resaltando un poco lo que se presenta:
Todas las armas son capaces de cambiar de una forma humana a la de arma y pueden cambiar parte de su cuerpo en arma para luchar solos. La mayoría de las armas tienen el mismo objetivo: convertirse en la próxima "Death Scythe" para poder ser usadas por Shinigami-sama. Esto sólo ocurrirá después de que las armas hayan absorbido noventa y nueve almas convertidas en huevo de demonio y el alma de una bruja.

Las brujas
Las brujas en Soul Eater desempeñan un papel primordial como antagonistas y enemigos del Shibusen y de Shinigami-sama. Considerados peligrosas por la mayoría de las personas, la mayoría de las brujas sólo están interesadas en la destrucción, no importa que se interponga en su camino. Algunas brujas también están interesadas en la creación y el despertar kishin (dios demonio). Las brujas más poderosas tienen un tema animal, tema que se desprende de su sombrero, su cara, o por la forma de uso de sus conjuros.

Medusa Gorgon (Seiyuu- Hôko Kuwashima -)
Medusa es la antagonista principal en Soul Eater. Ella es la bruja madre de Crona y la que lo manipula en su caza de almas. Ella es la que obliga a Crona a comer cualquier alma, sea alma humana o convertida en huevo de demonio. Cuando Crona duda, Medusa introduce un hechizo en su mente para que desee luchar y matar. Ella se hace pasar como la enfermera de Shibusen, y actúa como una persona amable para ocultar su verdadera naturaleza. Permanece en Shibusen para estudiar a los técnicos y sus armas para ver que pueden hacer contra el kishin (dios demonio). Medusa está dispuesta a utilizar cualquier medio para hacer realidad sus planes, incluso implantó serpientes mágicas dentro de los cuerpos de sus compañeras brujas para que estas tengan que obedecerla. Ella puede utilizar estas serpientes sin liberar su protector de alma, lo que permite que ella no sea descubierta por los técnicos del Shibusen. Su personalidad es similar a la del Dr. Stein ya que ella ve en todos y cada uno de los seres vivos como conejillos de indias. Su magia se basa en serpientes y se activa cuando ella dice Nake Snake Cobra Cobubra.

Eruka Frog (Seiyuu- Misato Fuguen- )
Ella sospecha de Medusa y cree que puede poner en peligro a las demás brujas. Ella junto con Mizune trataron de matar a Medusa en Shibusen, pero esta ya había introducido en sus cuerpos unas serpientes mágicas con las que asesinó a Mizune, Medusa le dijo que haría lo mismo con ella si no la obedecía y Eruka se ve obligada a ayudar a Medusa con sus experimentos a cambio de la eliminación de las serpientes de su cuerpo (por cada trabajo bien hecho, una serpiente se elimina). Ella ha declarado que le encanta la destrucción y que tiene suerte de haber nacido como bruja. Su tema animal son las ranas.

Arachne Gorgon (Seiyuu: Michiko Neya)
Conocida como "La Hereje" por las brujas, Arachne se convierte en la principal antagonista en Soul eater después de que Medusa asumiera la forma de una niña. Ella es la líder de la Organización masiva "Arachnophobia" y se refiere a si misma como la madre de todas las armas Demoniacas. Ella es la mayor de las tres hermanas Gorgon, por lo tanto, es la hermana mayor de Medusa. Ella creó armas demoniacas matando seres humanos e incluso sacrificó a una compañera bruja, de allí que fuera perseguida tanto por Shinigami-sama como por las mismas brujas y llamada La Hereje. Su tema animal son las arañas.
Entre otras estan Angela Leon. Mizune, Mabaa sama,

***Videojuegos***

Videojuego Soul Eater: Monotone Princess
Desarrollador : Square Enix
Distribuidor : Square Enix
Género : RPG de acción
Plataforma: Wii
Lanzamiento : Japón 25 de septiembre de 2008
Videojuego Soul Eater: Plot of Medusa
Desarrollador : Namco Bandai Games
Distribuidor : Namco Bandai Games
Género : Juego de acción
Plataforma : Nintendo DS
Lanzamiento : Japón 23 de octubre de 2008
Videojuego Soul Eater: Battle Resonance
Desarrollador : Namco Bandai Games
Distribuidor : Namco Bandai Games
Género : Juego de acción
Plataforma : PS2, PSP
Lanzamiento : Japón 29 de enero de 2009

***Música***

La música corre a cargo de Taku Iwasaki.
Openings
- Episodios 1 al 30: "Resonance" por T.M.Revolution.
- Episodios 31 al 51: "Papermoon" por Tommy Heavenly6.

Endings
- Episodios 1 al 13: "I Wanna Be" por STANCE PUNKS.
- Episodios 14 al 27: "Style" por Nishino Kana.
- Episodios 28 al 39: "Bakusou Yume Uta" por Diggy-MO.
- Episodios 40 al 50: "Strength" por Abingdon Boys School.
- Episodio 51: "I Wanna Be" por STANCE PUNKS.

***MAKO***

www.mcanimeradio.com www.mcanimeradio.com
La mejor J-Music solo por MCRadio
Somos como Tú
ON-AIR
www.mcanimeradio.com www.mcanimeradio.com

# REPORTE COSPLAY

## FACTOR ANIME FACTOR ANIME FACTOR ANIME

***Cada vez son más frecuentes las reuniones, fiestas y eventos anime en nuestra fría Lima. Atrás quedaron esos tiempos donde solamente habían uno o dos eventos por año. En la actualidad se han formado varios grupos que intentan organizar más y más eventos seguidos, unos por amor a su afición y otros (como siempre) sólo por lucrar. Pero, por suerte no solamente están aumentando los eventos en cantidad, sino que poco a poco están logrando mejorar la calidad.***
***Mucha gente va a este tipo de eventos a divertirse, a pasarla sanamente (y si se malogra lo hace con sus amistades), pero una de las razones de peso por la que va la mayoría es para ver a los Cosplay. Estos sufridos "Cosplayers" quienes muchas veces se matan semanas diseñando y perfeccionando sus trajes solamente para ver coronados sus esfuerzos en los eventos de anime al recibir un justo reconocimiento. Una cosa si les digo... sin los cosplay estos eventos no serian lo mismo.***
***He aquí una breve, pero entretenida conversación con uno de los fundadores del grupo "FACTOR ANIME" que han alcanzado bastante notoriedad en los eventos de anime locales, de cómo ingresaron a este mundo y de cómo no ser los mejores no les quita el sueño.***

MUNDO COSPLAY Y LOS DE FACTOR

***¿Qué es Factor Anime?***

Son un grupo de amigos quienes gustan de una afición como cualquiera, que tratan de apoyar a los jóvenes con arte, porque actuar es arte y hacer cosplay es definitivamente actuar un papel.

***¿Me puedes decir que es cosplay?***

Ser cosplay consiste en disfrazarse y actuar el papel del personaje que estas interpretando sea este de anime, manga, videojuego, etc. Es un pasatiempo algo caro.

***¿Cómo te enteraste del mundo del cosplay?***

Mediante Internet, pero me anime a realizarlo cuando fui a una fiesta de anime, y vi a alguien haciendo cosplay, y me llamo mucho la atención.

***¿De los cosplay que has realizado cual es el que más ha impresionado al público?***

El de kakashi del anime Naruto, debe ser por que tengo los mismos ojos dormilones que él.

UN POCO DE SU HISTORIA

***¿Cuánto tiempo tiene formado su grupo?***

Bueno son mas de tres años que tiene el grupo, pero antes solamente nos reuníamos para ver anime, ahora hacemos proyecciones para el público en general, pero nunca pensé que en Puente Piedra encontraría tanta gente que le guste el anime, aunque no hace mucho empezamos haciendo cosplay, nos ha ido bien y el grupo de cosplay sigue creciendo.

***Pensaba que eran más antiguos***

En el 2003 la meta era juntar un grupo y difundir anime.

***¿No hubo el temor de formar tu grupo en un lugar un poco apartado del núcleo? (Centro, Arenales, etc)***

No, al contrario esa fue la idea principal difundir donde hubiera poco.

***Originalmente ¿Cuántas personas conformaban el grupo?***

Al principio éramos 5 personas.

***¿Y actualmente?***

Somos más de 25 personas y además están los colaboradores.

***Son bastantes miembros para el poco tiempo que tienen formado, dime ¿cual es la razón de esa aceptación con el público?***

Debe ser porque siempre tratamos de hacer algo nuevo, nuestra intención es la de nunca aburrir al público. Tratamos de ser originales en la medida de lo posible.

***Ya en serio ¿Qué fue lo que les impulso hacer cosplay?***

Una vez fuimos a una fiesta de anime (Naruto Party) y si bien habían algunos cosplay muy buenos, también habían algunos que no tenían calidad, como si estuvieran de relleno. Así que esto nos impulso a querer intentarlo. Digamos que la cosa fue así: Si ellos pueden... ¿porque nosotros no?

***Y ¿cual fue el evento donde fueron por primera vez con disfraz y de que iban?***

Fue el Otaku no Tono X, solamente dos personas fuimos disfrazados para la categoría individual y fuimos disfrazados de Sai y Kakashi Ambu de la serie Naruto.

***¿Ganaron algo?***

Segundo puesto y la aceptación del público. Eso nos impulso a seguir.

***¿Por qué no se presentaron al Otakufest?***

Eso nos incomodo bastante. Fue nuestra culpa, nos confiamos como casi todos que las entradas aun iban estar ahí, pero se agotaron y la reventa nos desanimo.

COSPLAY PARA RATO

***¿Para ti, el cosplay es un hobby o una forma de vida y por qué?***

Para mi es un hobby, no una forma de vivir ni una religión. No se si haya gente que lo considere una forma de vida, pero para mi, necesito tener una vida personal privada muy alejada del mundo del cosplay, con diferentes intereses, eso también para poder mantener en alto mi amor al cosplay.

***¿Qué es lo que más te gusta del cosplay?***

Hacer que el público pase un momento agradable con lo que hago. Cuando escucho aplausos y gritos de la gente me hace sentir que el esfuerzo valió la pena.

***¿Cuál ha sido el reto más difícil de hacer respecto al cosplay?***

Uno de los retos más difíciles a la hora de realizar cualquier cosplay es definitivamente el dinero ya que sin eso no se puede hacer mucho.

***¿Crees que eres el mejor cosplayer?***

¿Que puedo decir?, No me considero ni mucho ni menos, hago mi mejor esfuerzo y puedo apreciar el buen trabajo de los demás cosplayers sin celos o malas intenciones. Y creo que eso lo deberían considerar muchos cosplayers, porque existen muchos celos incomprensibles en la comunidad del cosplay y todo el mundo debería aprender a tomarlo mas como un juego… ¡lo mejor es divertirse!

***¿Crees que la movida cosplay ya llego a su tope o falta algo más?***

No, recién esta empezando. Lo que falta es que se formen más grupos serios que les interese el cosplay y de ese modo cubrir eventos de mayor magnitud.

***Además del cosplay ¿están preparando algo nuevo para la gente que los sigue?***

Si, recientemente estamos presentando baile y coreografía de una manera muy seria y preparada. Ya antes lo habíamos intentado, pero aun no teníamos al grupo preparado.

***¿Qué les dirías a las personas que quieren hacer un cosplay por primera vez?***

Que nunca se rindan, Y que no dejen de hacer lo que les gusta porque alguien más dice que no le gusta, o que le falta talento.
Que pongan mucha atención a los detalles, aunque sean detalles muy pequeños, porque eso puede hacer que llegue a hacer un buen cosplay, y usar toda su imaginación para crear cualquier cosa que necesite su vestuario, porque aun la más loca idea puede verse bien y que brilles en medio de una multitud de cosplayers.

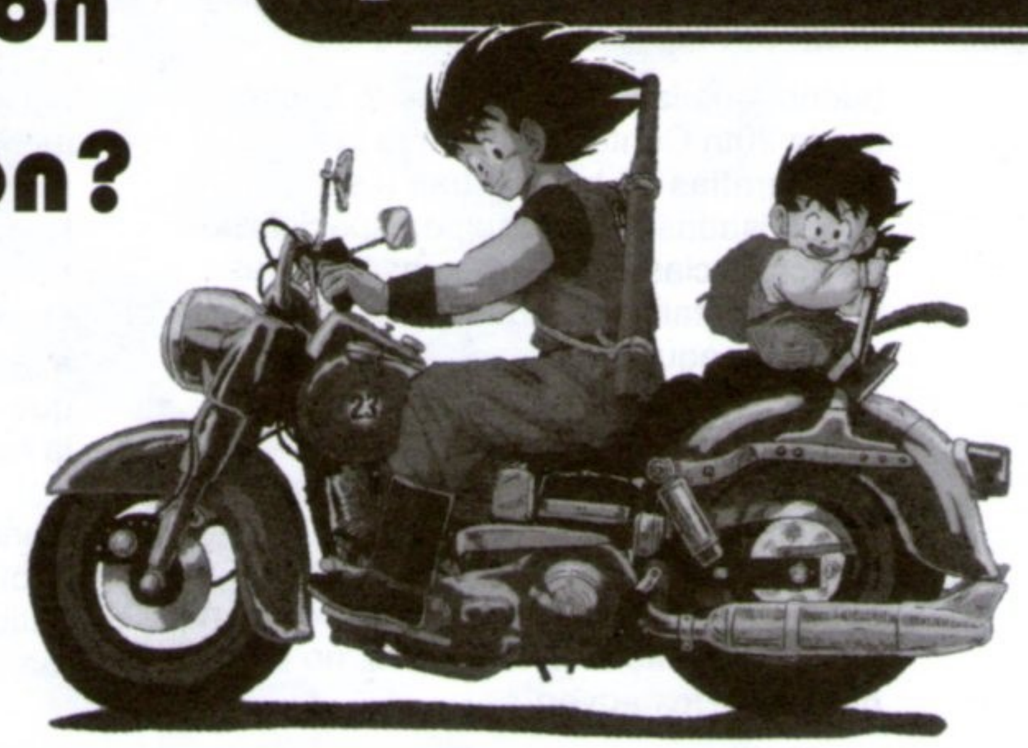
***¿Algo más que quieres agregar?***

El correo del grupo es factor_anime@hotmail.com , y si quieren ver videos de lo que hacemos simplemente en Youtube pongan "factor anime". Saludos.

RECUADRO
EL RANKING DE FACTOR ANIME

- Otaku no Tono X (2do puesto)
- Makenai (1er puesto)
- Anime Explotion (1er puesto)
- Amaterasu (1er puesto)
- Ichiban Party "por fin de año" (1er puesto)
- Veranime "grupo manganime" (1er puesto)
- Mc Party (1er puesto)

# DB-E ¿Evolución o Involución?



***Una libre opinión de un simple espectador para una película demasiado simple:***

*(Cuidado estas líneas podrían hacerte dudar de ver esta "súper producción").*

Cuando se confirmo la adaptación al live action de Dragon Ball un pequeño escalofrió recorrió mi espina dorsal. Generalmente creo yo, que hay dos tipos de adaptaciones que no funcionan bien, una es la de videojuegos al anime o películas (salvo contadísimas excepciones) y la otra la de historietas mangas de superpoderes al live action, aunque debo admitir que hay otro tipo de historias mas realistas que si funcionan y muy bien tal es el caso por ejemplo de Crying Freeman. Volviendo a lo nuestro, el live action de Dragon Ball debe de haber dado más de un dolor de cabeza a sus productores por la infinidad de recursos con las que cuenta la historia original del sensei Toriyama, es que recrear un universo donde los niveles de poder son casi inimaginables debe de ser de todo menos fácil o simple. Incluso se especulaba que la película iba a ser cancelada y lanzada al baúl de los recuerdos donde tantas otras "joyitas" deben descansar.

Hace algunos años cuando vi Matrix por primera vez pensé: creo que ya es posible hacer una secuencia de luchas a lo Dragon Ball y lo sigo creyendo, pero este lamentablemente no es el caso.

Me tomo un tiempo armarme de valor e ir a ver la película y de paso sacudirme de mi fanatismo por Dragon Ball, quería ser lo mas objetivo posible y lo mejor que pude hacer es no ir con la mancha de fans de anime, porque simplemente iban a destrozar la película y no iba poder apreciarla como es debido, así que hice todo lo contrario y fui con personas que no sabían nada (o casi nada) de Dragon Ball.

Ya sentado en mi butaca con canchita incluida me estaba preparando para todo o por lo menos eso es lo que yo creía.
No pienso ponerme a relatar toda la película, pero eso si mencionare los momentos mas "resaltantes" de esta adaptación Hollywoodense.

Dragon Ball Evolution nos muestra un nuevo comienzo, en primer lugar se nos muestra a un Goku a punto de cumplir 18 años y su abuelo Son Gohan aun vivo (¿?) entrenándolo y diciéndole que su regalo por su cumpleaños será una esfera del Dragon y le explica de la existencia de seis esferas mas y que juntándolas todas se puede pedir cualquier deseo. Este joven Goku decide irse a una fiesta (cumpleaños de Chi Chi) en vez de comer una suculenta cena que su abuelo le había preparado para su cumpleaños (Si pues Goku prefiere tonear a comer…). Lo que Goku no sabe es que el mal ha vuelto y esta tras las esferas del dragon. Son Gohan intenta defenderse pero no puede contra Piccolo quien derrumba toda la casa encima del anciano. Goku hablaba con Chi Chi cuando siente que algo malo le ha pasado a su abuelo y va velozmente donde se encontraba su moribundo abuelo (les juro que me pareció estar viendo a Peter Parker con su tío Ben). Antes de morir su abuelo le pide que busque al maestro Roshi para que termine su entrenamiento y además que le avise que Piccolo ha vuelto.
Después de este suceso Goku se encontrara con Bulma y después de arreglar pequeñas diferencias parten en busca del maestro Roshi y las esferas del dragon.
Después de buscar a Roshi en la ciudad (¿?) logran dar con este en una casita en el medio de los edificios. Roshi piensa que son unos ladrones y lucha con Goku arrinconándolo, pero este usa una técnica que Roshi reconoce (una técnica de Son Gohan), entonces Roshi pregunta por su discípulo y Goku le explica que ha muerto y le trasmite su último deseo. Finalmente Roshi decide entrenar a Goku y prepararlo para la lucha final. (La verdad que es mucho peor de cómo lo narro).

Cuando vi la película en honor a la verdad sabia que iba a ser mala, sabia que la historia la iban a distorsionar de un modo infame, sabia que los personajes no me convencerían, sabia que me iba a ir descontento por muchos factores, pero lo mínimo que esperaba eran unas buenas batallas, la verdad que esto fue lo más decepcionante porque al menos hubieran puesto mas empeño en esto. Cuando supe que el presupuesto era

bueno, que la compañía que lo lanzaba era la 20th Century Fox y que las coreografías de batalla iban a ser supervisadas por el equipo especializado de acrobacias 87eleven pensé que las buenas batallas estaban garantizadas, pero, me equivoque.

La película Dragón Ball Evolution tiene mucho más para criticar, pero la verdad no quiero ser tan duro con esta producción que amenaza tener una secuela. Solamente decirles que si no me creen les invito a verla… Pero, no digan que no se los advertí.

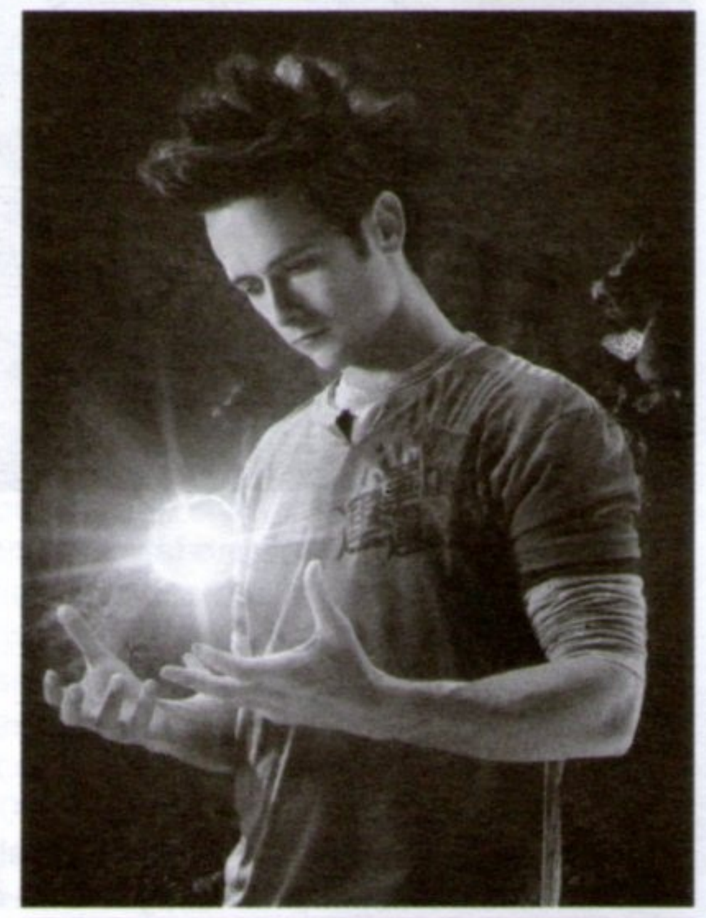
Solamente suelto una pregunta en el aire: ¿Por qué si Goku amaba tanto a su abuelo Son Gohan y este había sido muerto recientemente por el maligno Piccolo no lo resucito a él en vez de a Roshi?

La verdad no creo que DB-E aporte nada a la historia de Toriyama y sólo espero que al menos logre captar más adeptos a la historia original.

Curiosamente mi acompañante que no sabía casi nada de la historia al final de la película me dijo: Creo que voy a leer el manga para ver que sigue.

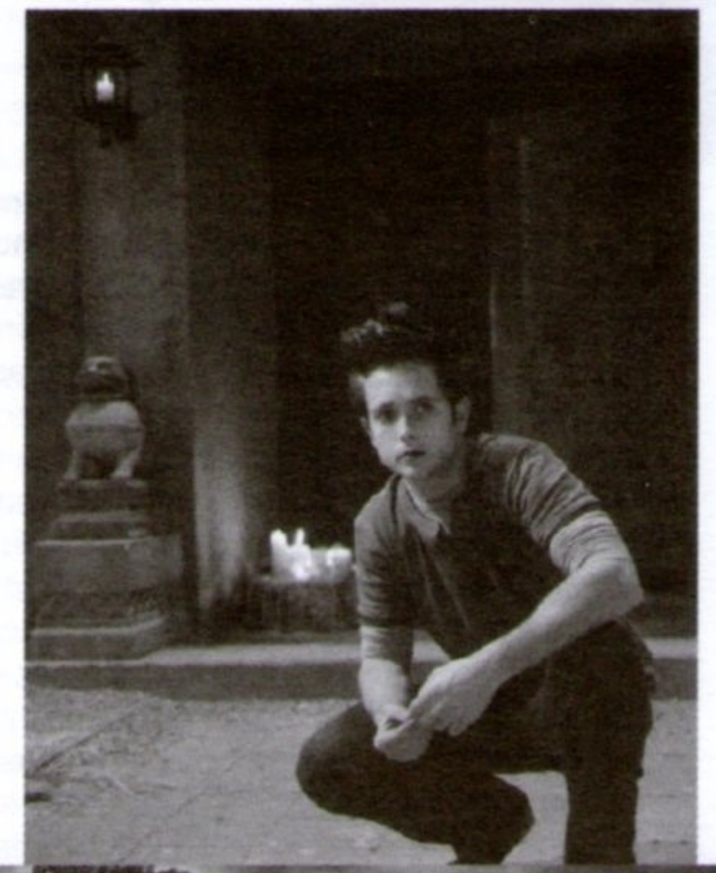
Lo que agrada:

-Reconocer algunas voces del doblaje en castellano (no creo que este disponible en japo).
-Bulma, la verdad que Emy Rossum demostró ser bastante simpática y logro captar bastante de la Bulma de Toriyama.
-Chow Yun-Fat, el simple hecho de contar con un actor de jerarquía siempre suma en cualquier producción, otra vez demostró ser un buen actor, porque la verdad con los diálogos que le tocaba era bastante difícil no verse sumamente ridículo (interpretaba al maestro Roshi).
-La sirvienta de Piccolo nada extraordinaria, pero cumple su rol.
-Que fuera una película corta, mas tiempo era innecesario (después de los primeros veinte minutos te das cuenta que nada salva la movie).



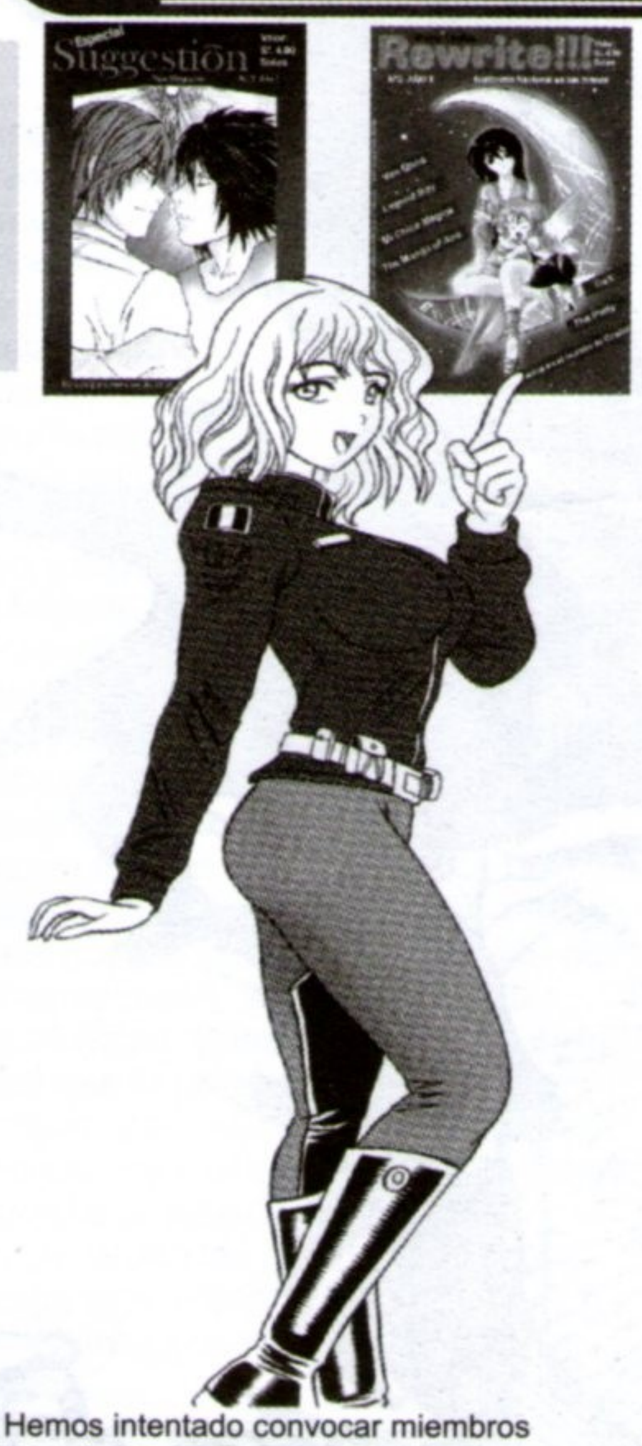
Lo que no agrada:

-Demasiadas libertades para todo, tranquilamente pudo haber tenido otro nombre y nunca nos enterábamos.
-Goku, el joven actor Justin Chatwin no trasmite ni por casualidad el espíritu y simpatía que nos trasmitía el personaje de Toriyama.
-Las coreografías de las batallas fueron demasiado pobres, se prometió mucho y nada de nada.
-La narrativa demasiado simple, su única disculpa puede ser que era para niños, pero aun así.
-En ningún momento se muestra la magnitud de poderes que se supone deben mostrarnos, es mas se nos presenta a un Goku muy débil como es posible que el ser que se supone va a ser el mas poderoso del universo no tenga aguante (no me imagino a Superman muriendo de un disparo).
-Chi Chi (guapa), Yamcha, Son Gohan, Piccolo (un actor desperdiciado en esta película), los secuaces de Piccolo (nacidos de este) y Goku, Goku, Goku….etc.
-El final de le película digna de una película de terror clase "B"
-La falta de Krilin.
-Seguiría, pero no me queda espacio.



# Entrevista a el grupo KATSU

*Dedicado a la publicación de mangas originales…*
*Sobre los fundadores:*
*Solo quedan dos personas de aquella lejana reunión del 2005: Strike Nakayima y Austin kojima.*
*El resto vino con el tiempo y ahora somos 10 miembros, unos recién integrados.*
*En cuanto a la periodicidad, la revista sale cada dos meses exactamente, y son dos revistas, una es Rewrite que son historias variadas, desde lo dulce hasta lo rudo. Y Suggestion es una revista dedicada al yaoi sea explicito o no, y por obvias razones es para mayores de 18 años.*




### Historias Originales publicadas en Rewrite:

-*"Laruku"* se trata de una chica fanática del grupo de jpop "Larc en ciel" y de la forma de traerlos a Perú.
-*"El manga de Ana"* como el titulo lo dice, se trata sobre Ana una joven enérgica que sólo quiere conocer el verdadero amor o alguien que la mantenga.
-*"Van Qhoa"* trata sobre las aventuras de un chico con unas señoritas que nos cuidan día a día, las policías fénix.
-*"Legend Boy"* es una historia basada en la de Momotaro pero adaptada a nuestra era y cambiado dependiendo a su autor.
-*"Mi chica mágica"*, todo un magical girl, no hay necesidad de describirlo.
-*"Alice en el mundo de cristal"*, aventuras y desventuras de unas amigas de secundaria.
Historias Originales publicadas en Suggestion:
-*"Soulmates Never Die"* es una historia trágica yaoi entre dos hermanos y los personajes de la historia que se desarrollan emocional y psicológicamente mientras avanza el relato.
- *"¿Qué haces conmigo?"* El relato de un chico y la relación que tiene con el enamorado de su hermana.

### Entrevista con el grupo Katsu...

***¿Qué podemos esperar de las revistas que ustedes publican?***
Bueno es una pregunta muy general, se puede esperar muchas cosas en el futuro cercano, pero por el momento su finalidad es que disfruten de las historias de nuestras dos revistas "Rewrite" y "Suggestion". Es un trabajo que es más que un hobbie, disfrutamos hacerlas en eso no hay duda.

***¿Qué piensan sobre que muchos no se dedican completamente a hacer historietas, ya que NO SE PUEDE VIVIR DEL ARTE EN EL PERÚ?***
Je je, la mayoría de gente cree que no se puede vivir del arte y nos lo han hecho creer, lo cual desde el punto de vista de que al público peruano no le gusta leer mucho llega a ser cierto. Sin embargo, con nuestro trabajo esperamos fomentar más la lectura y el arte, para así llegar a desmentir eso en un futuro cercano.

***¿Qué les parece trabajar en una empresa más grande, algo como un periódico?***
Un periódico suena bien, pero limita los recursos que nosotros quisiéramos usar, creemos que tiene sus pros y sus contras, y bueno en todo caso hay que saber negociar y saber con quién hacerlo. Creo que por el momento ser independiente es lo más justo.

***¿Por qué publicar en Perú?***
Bueno ya habíamos dicho que el público peruano no lee mucho, pero a la vez gusta de lo novedoso y lo bueno, además cuando gusta de alguna publicación suele ser fiel al comprarla. Por ello creemos que, como recién se esta abriendo este mercado, debemos darle una oportunidad y ver como marchan las cosas.

***¿Cómo manejan ustedes la crítica?***
Dentro del grupo siempre intentamos tomarlas de forma constructiva ya que nos ayudan tanto personalmente como también para irle ofreciendo mejores trabajos a la gente que nos lee. Creemos que cada uno tiene su estilo obviamente- y sabemos cuando algo está mal o no, pero todo se mejora con el tiempo. Las recibimos normal, nadie es más o menos capaz que nadie simplemente todos tenemos gustos distintos y ya depende de cada uno mejorar.

***En los diferentes grupos hay dibujantes que no le gusta recibir observaciones o críticas del compañero, ¿Ustedes han logrado una idea en conjunto?***
Bueno cada uno trabaja con sus dibujos a la mejor manera, y lo bueno de todos es que hemos congeniado bien, y una cosa importante es que todos somos un grupo, nos ayudamos en lo que podemos.

***¿Qué opinan de enseñar cursos de dibujo?***
Creo que por el momento no podría ser posible ya que primero debemos enseñarnos a nosotros mismos, tenemos mucho que aprender, recuerda que la mayoría de los que conformamos Katsu somos aficionados y no hemos estudiado arte de manera profesional. Sin embargo, para un futuro sería una propuesta interesante y útil.

***¿Cuantas personas conforman KATSU?***
Somos 9 integrantes y dos colaboradores. Los más antiguos son Austin Kojima (coordinación, Edición y diseño gráfico en Rewrite) y Strike Nakayima (antiguo coordinador), luego E. Iunizaki (coordinación, edición y corrección en Suggestion) Kosugi Masashi (Contadora), Luan Sama, Karurosu Mosaki, Limiko, X_Sinner, y Kyouji-kun. Entre los colaboradores tenemos a Krizpi (de Cajamarca) y Jaime Román.

***Saben que el periódico Perú21 está sacando comics de Marvel y que hubo un concurso de historieta. ¿Opinan que es positivo para los historietistas peruanos?***
De hecho, la movida está tomando cuerpo recién, aunque ya antes dibujaban y había fanzines uno conocido y que me gustaba era "Crash boom zap", y que saquen historietas nos parece genial ya que hace que la gente se interese por los comics en general y dentro del grupo también les gustan los comics.

***¿Qué opinan de los mangakas japoneses?***
Que son gente con talento, que se esfuerza bastante por sobresalir en un mercado muy competitivo y que tienen mucha disposición para mejorar artística y profesionalmente hablando.

***¿Cuál es el motivo de los nombres de las revistas?***
Rewrite salió de la nada, ni recordamos por qué pero básicamente fue idea de Kosugi. El nombre "Suggestion" salió en una reunión, cuando E. Iunizaki de repente dijo que podríamos usar el poder "sugestivo" y seductor del yaoi para darle nombre a la revista, y así fue como lo elegimos.

***¿Cuál es la filosofía e intereses del grupo? ¿Cuáles son sus metas?***
La filosofía del grupo es la de apoyar el arte, con mención especial al dibujo de historietas, sean estas manga o cómic, aunque nuestros fanzines lleven un estilo hasta ahora- marcado más por el manga. Hemos intentado convocar miembros que dibujen cómic pero hasta ahora sin mucho éxito. Como decíamos, nuestra filosofía es apoyar todo tipo de historieta mientras sea peruana y tenga un buen mensaje para con la sociedad, fomentando con esto el desarrollo de la sensibilidad por el arte sobre todo en los jóvenes- para así poder demostrar que el manga y los cómics también son cultura y un canal muy valioso de comunicación entre las personas a nivel mundial. Debemos aclarar que incursionamos en variedad de géneros al hacer historias originales y dojinshis, como el shonen, shojo, yaoi, magical girls, etc. Por lo tanto queremos hacer entender a la gente que el arte puede tomar muchas formas, y que sea como fuere siempre debe tener una moraleja como herencia del desarrollo narrativo del relato o historieta, que comprendida por el lector suscitará efectos en su persona (esperamos que para bien).

***¿Qué opinan del movimiento fanzinero?***
En general opinamos que los fanzines muchas veces a pesar de ser buenos y haber sido concebidos con una idea de fomentar ciertos aspectos de la cultura, no sobreviven debido a que la inversión de tiempo, esfuerzo y dinero que se hace con ellos es muy alta, y al mantenerse como algo underground en su mayoría- no llegan a ganar mucho dinero como para sostener el proyecto por mucho tiempo. Esto hace que los fanzines se exterminen a sí mismos rápidamente, ya que no cuentan con el apoyo de muchas personas ajenas al grupo que lo realiza. Pienso que ese mercado debería poder formalizarse sin tantos costos ni trámites engorrosos, considerando que se trata de personas que tienen un sueño plasmado en su producto para que éste sea difundido a la gente y si tuviésemos el apoyo del Estado y el Mercado en esto quizás muchos buenos prodigios artísticos podrían nacer y crecer a futuro, como el reconocido artista Boris Vallejo que ha realizado ilustraciones para Marvel (él es un maestro) o la ayudante de un mangaka en Japón Verónica Hidalgo, creo que hay mucho talento aquí.

***Gracias por contestar nuestras preguntas… les deseamos toda la suerte del mundo…***

*Bien, nuevamente aquí frente al teclado (la hoja y el papel es una disímil sensación). Para comenzar, decir que me siento a gusto con el hecho de continuar con los temas sobre manga. Pero que en esta ocasión y por los fines que busca el artículo deberé mencionar tendencias, estilos, y autores que no se engloban en Japón y que nos acerca más al conocimiento de la historieta mundial y que me sirve de punto de partida para hablar de una tendencia, la cual espero les interese: La Nouvelle Manga. Pero primero lo primero:*

La historieta en el mundo actual

Génesis, mercados y actualidad

Bueno, para comenzar se puede señalar 3 grandes mercados de historieta a nivel mundo, que sirven como puntos neurálgicos y culturales, atrayendo su propio público y artistas. De los mismos se puede al mismo tiempo distinguir 3 tendencias o estilos de hacer historieta con sus respectivas características y convenios artísticos, así pues señalaremos a la historieta japonesa o Manga, la historieta americana o Comics, y la historieta francesa o Bande Desinee (BD), aunque sería más preciso señalar una historieta franco-belga. Los 3 mercados son fuertes, unos más que otros y poseedores de una larga tradición. Y actualmente los tres se encuentran en un proceso que podría describirse como la necesidad de nuevos referentes, de nuevas fuentes de inspiración, de nuevas ideas, y de nuevos medios de expresión. Eso quizás sea lo bonito que tiene todo arte, la necesidad de ir evolucionando y cambiando.

Al haber sufrido las artes en general, el proceso de la "universalidad". La historieta considerada como el "noveno arte", después de la "fotografía", sufre la influencia de esa "categorización", y se encuentra con esas barreras levantadas anteriormente por su carácter regional y continental, además que de sus particularidades de mercado. Cuando el "Muro de Berlín" cayó y la idea de la "aldea global" se hizo palpable a través de las nuevas tecnologías y medios, nos encontramos con un panorama artístico más amplio, y alguien en cualquier parte del mundo podía apreciar una muestra de arte o historieta ya sea esta japonesa, americana o francesa.

Los artistas en busca de cubrir sus necesidades con otras fuentes de inspiración, miraron unos a oriente, otros a occidente, y su arte se comenzó a influenciar, sintiéndose la llegada de los nuevos tiempos. Debo aclarar que este proceso no ha "sido un abrir y cerrar de ojos", y que antes de la "caída del muro" la historieta ya estaba "transformándose", y que los años 80´s y 90´s, fueron críticos para ese proceso, y que es el nuevo milenio el que recibe los frutos. Señalaré como sucesos importantes de esos años. Primero el redescubrimiento de la "obra de autor" y la creación de lo que se conoció como la "novela gráfica", al mismo tiempo que se comienza a crear el "comics adulto y maduro" en la historieta americana, la "experiencia expresiva" a nivel grafico y narrativo de la Bande Desinee de la mano de Jean Giraud "Moebius" y la revista Metal Hurtlant (Heavy Metal en EEUU), entre otros que asaltan con su arte la historieta en Europa, y que le presta un carácter más artístico.

En lo que respecta a Japón, en esos años la historieta manga crece fervientemente como "mercado" y con políticas de producción que buscaban aumentar sus ventas, mediante la serializacion semanal, y la cuasi-exclavización de sus artistas a los títulos que poseían el gusto del público. La historieta japonesa tradicionalmente como "producto de autor", crece ingentemente, y las editoriales comienzan a crear otras revistas, para responder a las diferentes expectativas del público y los diferentes tipos de historias que se pueden crear. Creando records de ventas por demás sorprendentes, y romper después esos mismos records, hasta llegar a los sorprendentes 6 millones de ejemplares vendidos semana a semana en la revista Shonen Jump. Y con una historieta hecha casi íntegramente en blanco y negro.

En los 80´s y 90´s, también viene la invasión manga-anime a occidente. Al mismo tiempo que comienzan las colaboraciones internacionales de los

artistas y la cada vez mayor asimilación de los estilos de las distintas escuelas.

Hay que señalar un fenómeno importante a nivel la historieta mundial, cuando se vive ese proceso de "internacionalización", pero esta vez de parte del consumidor final, el lector. Tradicionalmente, los mercados crean sus propios estereotipos alrededor de su "historieta local", y es ahí donde las nuevas tendencias encuentran un lector reticente, que fue quizás quien sufrió más con la venida de los nuevos tiempos, y la presentación de las nuevas propuestas. Aún hoy, podrá uno encontrar a un lector de comics que no gusta del manga, porque no soporta su falta de color, o un fanático de la Bande Desinee que mirará la simpleza de sus líneas como una falta de elaboración.

*¿Porqué se convirtió el manga, aunado a la llegada del anime, en todo un fenómeno en occidente?*

Si ya existía 2 mercados de historieta bien establecidos, ¿Qué hizo a la historieta manga tan atractiva, hasta ganar un espacio tan importante en occidente?. Podría enumerar algunas razones :

1. Por las nuevas generaciones que apreciaron su arte.
2. Porque sus convenciones, estilos, formas, artes y narrativas se mostraron nuevas e innovadoras a estas nuevas generaciones.
3. Porque las empresas apostaron por estos nuevos estilos, sorprendidos por la masividad de sus productos. Y una vez que el público responde, siguieron en esta misma apuesta.
4. Porque el anime y el manga generalmente mantienen una comunión de esfuerzos, intereses e historias. En este caso el anime ingresa fuertemente a occidente y con ello se sirve un puente hacia el manga, el cual se asocia inmediatamente a él.

Es bastante común que un manga comercial, tenga una adaptación animada, y es así que, es común también, que la visión de la versión animada de una historia provoquen interés por su versión en historieta. El manga y el anime, gracias al concepto japonés de la explotación de un título mediante múltiples medios (la multimedia japonesa), nos enseña que más que una animación delirante (la mejor animación a nivel mundo es la japonesa), el público esta ávido porque le cuente una historia interesante, y que al mismo tiempo el público busca iconos a los cuales aferrarse e identificarse. Dentro del concepto japonés ambos el manga y el anime cumplen estos objetivos.

Debo agregar como una apreciación personal, pero no falta de verdad, que en muchas ocasiones el manga supera la versión animada. A pesar de las limitaciones de su medio impreso, en blanco y negro, trazo sencillo y con prisas editoriales, los autores japoneses han conseguido la habilidad de saber contar una historia, y mostrarla atractiva a su público. Señalar también que existe aparte del manga comercial, un manga más adulto y maduro, pero que generalmente no llega en la debida dimensión a occidente.

***Características e historia de los mercados de historietas más predominantes en el mundo.***

Aunque me gustaría hablar de toda la historieta del mundo, por esta vez mencionaré la historieta con la cual hemos tenido contacto más directo, siento no poder mencionar con más detalle las cosas, resumir tantos años de historia en tan poco espacio, no me ha parecido propicio, tengo un límite de espacio. Así que lo único que se me ha ocurrido es presentar en esta ocasión a el cómic, o historieta americana (algunos señalaran norteamericana), y guardar material para la siguiente entrega.

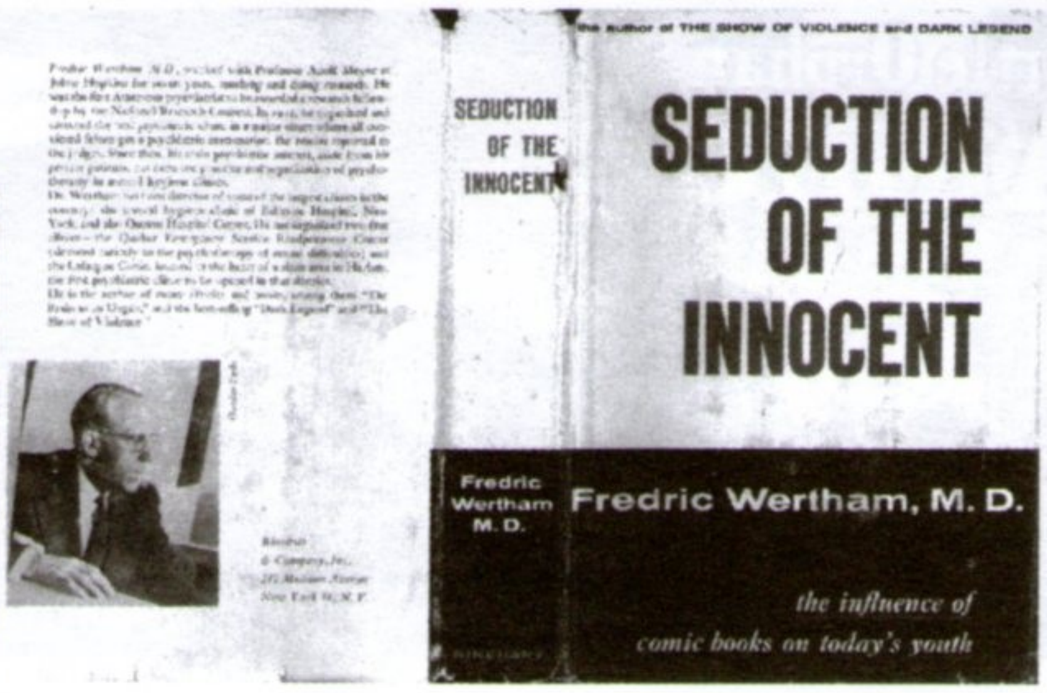
***La historieta Comic***

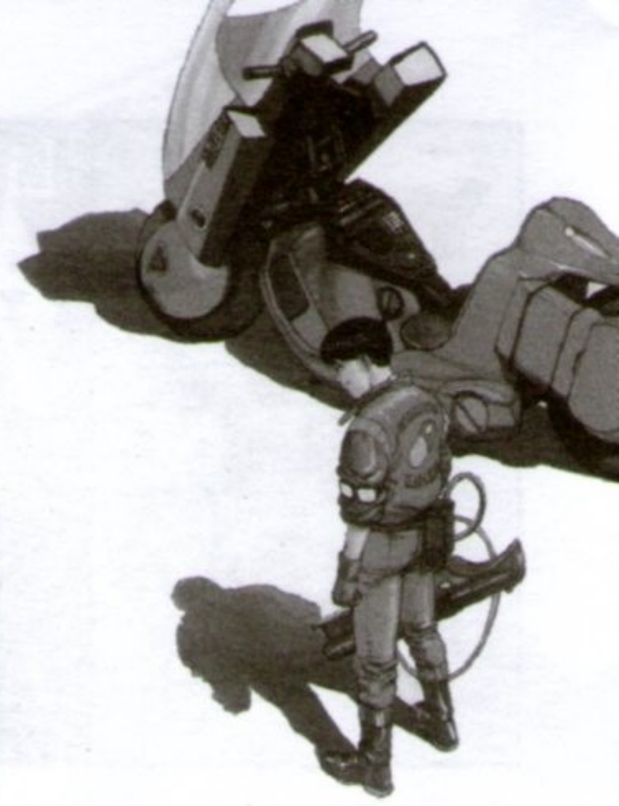
*La historieta Comics a lo largo del tiempo*

La historieta con una de las más largas tradiciones, la primera en crear una industria de la historieta, y la primera en utilizar el globo o bocadillo narrativo, lideró la producción mundial durante la primera mitad del siglo XX. En los Estados Unidos usaron el término "comics" para designar a su historieta, proviene éste del termino griego "Komikos" (perteneciente a la comedia), se utilizó también el término "comix", para obras y publicaciones underground, y "funnies" y "cartoon" para la caricatura.

A la historieta estadounidense puede dividírsele en dos épocas marcadas por sus medios de emisión, así a grandes rasgos podríamos hablar de una "Era de la historieta de prensa" y una "Era del comics-books". Se puede hacer himcapié, que la verdadera edad de oro de la historieta americana, se da en el tiempo de la historieta de prensa, y que esta ligada a la época dorada de la prensa estadounidense, "concibiéndola" las editoriales como un medio de vender más de sus periódicos.

La carrera de los funnies (como se llamaba entonces a los comic de prensa) inicia en 1871, pero no es hasta la llegada de Yellow Kid (primera historieta en usar globos), que las editoriales pelean por el derecho sobre los personajes e historietas, marcando así un hito en la historieta americana, se crean entonces los "syndicates", que son las editoriales que poseen los derechos sobre las historietas de prensa. Entre 1896 y 1924 se crean gran cantidad de historias clásicas de todos los tiempos Little Nemo (Winsor McCay), Krazy Cat (George Herriman), Popeye (Segar), Little Orphan Annie (Harold Gray), entre muchos otros. A partir de 1897 muchas de esas historias se recopilaron. Son característicos de esta época los gags



episódicos y el carácter autoconclusivo, al ser un período de gracia en la historieta americana es común también que se escape "la opinión de autor".

En el año de 1929 llegaría la "Gran Depresión", y el cómic de prensa cambia decantando al entretenimiento, las historietas de aventura, y la continuidad narrativa; que buscaba de esta manera fidelizar a los lectores. Esta es la época de Buck Rogers (Dick Calkins), Dick Tracy (Chester Gould), Flash Gordon y Jungle Jim (Alex Raymond), Tarzan y Prince of Valiant (Harold Foster). También en esa época la historieta hace su incursión a Europa con Le Journal de Mickey (adaptando a los personajes de Dysney). El genero aventurero continuaría con Lee Falk y sus obras The Phantom y Mandrake The Magician, además de Spirit (Will Eisner), sin embargo en los últimos años se decantaría en historias con una fuerte carga intelectual en donde destacaría el inolvidable Peanuts (Charles Schulz) esto ya en 1950.

En el año de 1933 aparece el primer comic-book (las revistas de historietas) y se crean pequeñas editoriales como All Star Comics y Detective Comics. Como consecuencia de este nuevo formato las historias comienzan a aumentar su calidad y los escritores y dibujantes comienzan ha adquirir el estilo al que se le conocerá en adelante como "americano". En el año de 1938 aparece la primera historia de superhéroes: Superman (Joe Shuster y Jerry Sieguel) consiguiendo un gran éxito. Las historietas de superhéroes de ese entonces aprovechaban el "patriotismo americano", con personajes con nombres e uniformes relacionados a EEUU y sus símbolos, si bien resulto muy bien durante la Segunda Guerra Mundial, al finalizar ésta muchos títulos desaparecen. Pertenecen a esta época Batman (Bob Kane), Wonder Woman, y Captain America. Con la llegada de Superman al mundo de la historieta se inicia la edad de oro de los comic-book, pero al mismo tiempo se da fin a la era dorada de la historieta de prensa, a partir de entonces si bien no desaparecería quedaría relegada.

En el año de 1954 la historieta estadounidense había conseguido una gran variedad temática, siendo populares las historietas de ciencia ficción (Planet Comics), de crímenes (Crime Does Not Pay), la tendencia conocida los Funny Animals (Donald Ducks), terror (Frankestein Comics), Romance (Young Romance) y Western (EC Comics). Ese año Frederick Wertham, publica el ensayo "La Seduccion del Inocente" y hace ataque directos a la industria de la historieta, aunado esto al actuar de un Subcomite del Senado para la Investigacion de la Delicuencia Juvenil, afectando así fuertemente su mercado. Ante lo cual se crea, The Comics Magazine Association of America, e instituyendo lo que se conoce como el Comics Code Authority, una forma de autocensura. A partir de entonces el cómic americano se auto limita fuertemente. Acabando así con los que algunos llaman la edad de la inocencia del cómic.

En el año de 1960, se renueva el interés por el comic-book de superhéroes con títulos como la Justice League of America, Fantastic Four, y Spiderman, se inicia la edad de plata del comic-book estadounidense, es la época de Jack Kirby y Stan Lee y de las editoriales Marvel comics y DC comics. También es una buena época para la revista MAD. En 1970 se crea historietas con fuertes temas sociales, y movimientos de contracultura, aparece el Fritz The Cat (Robert Crumb). En 1978 Will Eisner crea A Contract With God, considerada la primera "novela gráfica" de la historia del cómic, y un punto de inflexión en la misma ya que con su obra logra sacar a la historieta de su confinamiento como medio de entretenimiento de niños y adolescentes. Se crean así formatos más caros como los álbumes o las revistas de lujo orientados a un público mayor.

A partir de 1982, se inicia lo que se conoce como la "invasión británica y japonesa", autores británicos influencian y revitalizan el comic-book de superhéroes con Watchmen (Alan Moore y Dave Gibbons), junto con el nativo Frank Miller. En 1988 y gracias al éxito de la versión de Akira de Katsuhiro Otomo, la historieta japonesa empieza a difundirse en EEUU, los autores se influencian fuertemente y se da origen a movimientos como el Amerimanga. La

historieta alternativa se afianza y aparece Fantagraphics Books. En 1993, DC comics crea Vertigo Comics para acoger la obra de autores británicos como Neil Gaiman y Grant Morrison y englobar aquí a comics dirigidos a un público más adulto.

***Un Producto de los Nuevos Tiempos***

Regresando a un tiempo más cercano, y a uno de los motores de este artículo, es mi intención presentar una tendencia nacida en la comunión producida de la coexistencia de las historietas Franco-Japonesa. Frederic Boilet, natural de Epinal, Francia, y nacido en 1960, se convierte en un caso excepcional a finales de los 90´s, cuando empezó ha hacer trabajos para revistas de manga, y terminar viviendo en Japón. "Un raro ejemplo de historietista occidental con cierto éxito en el mercado japonés".

***La Nouvelle Manga***

En el año de 1999, Kiyoshi Kosumi, editor de la revista japonesa Comickers (y antiguo editor de una revista de arte), usa el término "Manga Nouvelle Vague", en una clara alusión a la tendencia del cine francés conocida como la "Nouvelle Vague", y su "cine de autor" (basado frecuentemente en la vida cotidiana), este término rápidamente se contrajo hasta quedar el termino de "Nouvelle Manga", y con éste término calificó en su momento la obra del artista francés Frédéric Boilet, quien vivía y trabajaba entonces en Japón. El trabajo de Boilet era percibido entonces, como cercano más gráficamente a la Bande Desinee (BD), pero que se lee como manga, y recuerda (a los ojos de los japoneses) el espíritu del cine francés (el mercado más grande para el cine francés, después de Francia, es Japón). Era el tiempo de Love Hotel (1993), Tôkyô est mon jardin (1997) y Demi-tour (1997).

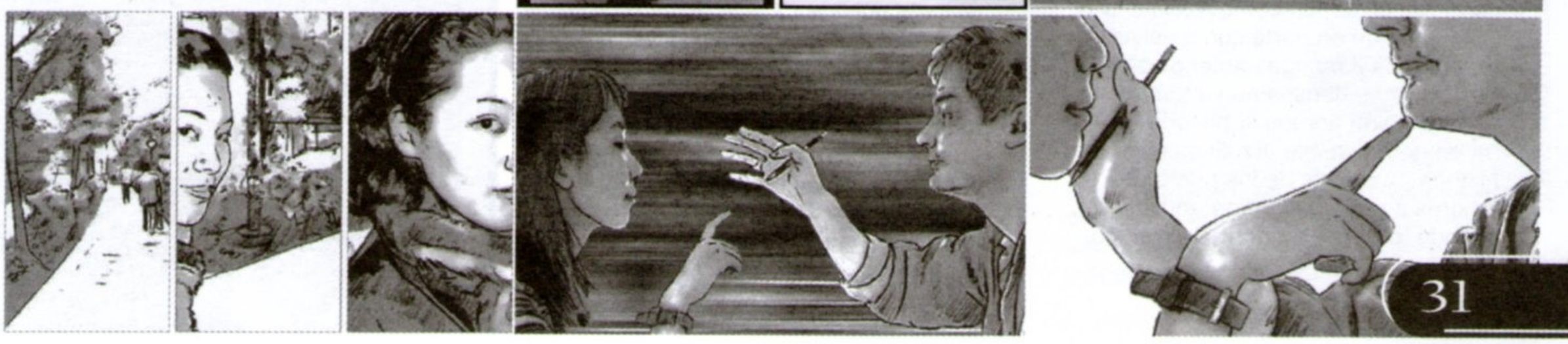
La experiencia de Boilet en el mercado japonés lo marca fuertemente, y en agosto del 2001, en su página web, publica lo que se conoce en adelante como el "manifiesto de la Nouvelle Manga". Y que se concibe como una iniciativa que busca tender puentes entre artistas, editores y lectores de cualquier origen, y promover una historieta más universal, mostrando lo mejor de las escuelas (manga, comics y BD) y no sólo su aspecto comercial, utilizando para ello el "registro universal de lo cotidiano: sea autobiográfico, documental o ficción". En ese mismo agosto del 2001 publica simultáneamente en Japón y Francia, Yukiko's Spinach y es con su publicación que comienza oficialmente La Nouvelle Manga

Boilet ve el movimiento como una forma de unir los distintos tipos de historieta de todas las naciones, combinar los mejores aspectos, del cine francés, el manga que trata sobre el diario vivir y las historietas franco-belgicas. A ojos de Boilet el manga japonés esta pensado para contar buenas historias, mientras que el Bandee Desinee es reconocido por su estilo y diseño, como resultado Boilet aspira a una historieta que capture la esencia de la vida del ser humano, con un aspecto visual dinámico, y el estilo japonés de contar historias.

Como parte del festival Art-Link Ueno-Yanaka 2001, el Acontecimiento de la Nouvelle Manga (Nouvelle Manga Sengen) tuvo lugar en Tokio desde el 29 de septiembre al 14 de octubre de 2001, en el Museo de Bellas Artes de Tokyo y el Instituto Franco-Japonés. Artistas de diferentes partes del mundo se aúnan al movimiento y actualmente "Nouvelle Manga" es una etiqueta que comparten varias editoriales en el mundo, y que buscan publicar lo que consideran lo mejor de la historieta internacional. Gracias a esta iniciativa se acercado al gran público obras de artistas que quizás nunca verían la luz por las consideraciones comerciales de los mercados de historieta.

En el año 2003 Frederic Boilet publica el álbum Mariko Parade, en colaboración con la mangaka Kan Takahama, el lanzamiento se hizo simultáneamente en Francia y Japón.

***José Molina***



Aquí de nueva cuenta con la sección de recomendaciones manga, y otra vez en el teclado, espero poder hacer un buen trabajo acá. y que cada obra narrada despierte la expectativa del lector. Fijaos con atención en ellas...

RECOMENDACIONES

# MANGA

Por José Molina

## AZUKI

Me llamo Asuza Noyama. Tengo 11 años y mi apodo es "Azuki". De momento no tengo novio. Pero no hay nadie que me guste. Y me da un poco de pena. Espero conocer a alguien interesante... Ojala me pudiera enamorar, sería tan emocionante...

Estas frente a un Kodomo Shoujo, por lo menos en su concepción inicial. Con lo que estamos diciendo que hablamos de una serie infantil orientado hacia un público femenino. El gráfico es algo básico y un tanto caricaturesco, pero el arte va mejorando mientras avanza la serie, pero sin abandonar su estilo sencillo.

Esta obra es un trabajo conjunto, dibujo de Chika Kimura, y guión de parte Yasushi Akimoto. Akimoto es también letrista de canciones y en un tiempo le llamaron "el sabio del amor". La obra es publicada por la editorial Kodansha en 1994, y en España en el 2004, por Mangaline Ediciones. Tuvo una adaptación televisiva en 1995 de 117 capitulos. La adaptación solo abarcaba el tiempo de Azuki en la escuela primaria.

¿Porqué reseñar de Azuki (o también conocida en Japón como Azuki-chan? Confieso que en parte como válvula de escape, los 2 mangas anteriores, son un poco más densos en su temática. Pero también porque la historia tiene un "ángel" increible. Azuki es una historia que habla de los primeros amores a una edad tierna, muy tierna, cuando todo tiene mucho de mágico, donde las cosas son demasiadas nuevas, cuando todos son solo niños, y que al final te sirve de "catarsis" porque te obliga a crecer. Todo eso parece muy profundo, pero es increible que al mismo tiempo sea una época sencilla y tierna, no me equivoco al decir que tu primera inocencia te abandona acá.

Asuza Noyama, a sus 11 años, en cuando iba al colegio con las amigas, se termina encontrando con un nuevo chico, quien se entera de su apodo en una de las gamberradas de Ken (su amigo de infancia), "Las bragas de Azuki, son de color Azuki" (y le alzaba la falda -¡a que es una crueldad!-). El chico se acercó cuando se iba Ken, y le preguntaba el tonto "¿De verdad son de color Azuki?", y Asuza en medio de su inocencia respondiéndole : "No, son normales ...son blancas". Y Asuza poniendose roja, dándose cuenta de lo que dijo. A Yunosuke lo llama su mamá. Y las chicas apegandosé y preguntandosé, ¿Quién será?.

Este es el tipo de cosas que me encantaron de Azuki-Chan, su inocencia, su sencillez, su elemento vivencial, asi tanto como su lógica sencilla, aunado a sus dilemas, tan propios de la edad. Solo son niños, y te roban el cariño, de una manera bárbara. La serie también posee algunos elementos psicológicos y sociológicos sencillos, que ayudan a redondear todo.

Yunosuke Ogasawara, es el nuevo chico, vino con su madre ese día a la escuela, fue trasladado de una escuela privada y comenzó ese día, llegando a la clase de Asuza la 5-2. "¡Eres la de color Azuki!" "Anda, que estamos en la misma clase". Yunosuke es un muchacho alegre, y amable, también es alto, haciendole resaltar.

Jidama saco el tema : "¿Porqué habrá venido un chico del quinto curso que estaba en la escuela privada, a una escuela pública...? A lo mejor ha sido asuntos familiares". A lo que Asuza penso para sí "Parece muy alegre, pero puede que este pasando un momento difícil". Kaoru le dijo : "Dicen que ya se ha hecho un club de fans en la 1era clase". Ese día el corazón de Azuki no paró de revolotearle con fuerza.

Creo que la aparición de Yunosuke me ha impactado mucho, pero... me parece que a las demás también les ha causado una gran impresión.

Hay que mencionar, que Azuki, es el nombre de las judías rojas en Japón, y que el sobrenombre viene del parecido de las palabras Azuki y Azusa, ha la hora de escribirse las palabras en Kanjis japoneses. Debo mencionar también que a diferencia de la animación, la historia del manga abarca a partir del tomo 3 la vida de Azuki en la secundaria, llego a tener 5 tomos recopilatorios, y que es curioso que con solo 2 tomos se hayan podido hacer una serie de 117 capítulos de animación.

También me sirve para decir que al tocar la vida de Azuki en secundaria la trama evoluciona y ya no sería propiamente un Kodomo, a pesar de haber comenzado como uno.

# EL ALMANAQUE DE MI PADRE

"El hijo le dijo: "Padre, pequé contra el cielo y ante ti; ya no merezco ser llamado hijo tuyo."
Pero el padre dijo a sus siervos: "Traed aprisa el mejor vestido y vestidle, ponedle un anillo en su mano y unas sandalias en los pies.
Traed el novillo cebado, matadlo, y comamos y celebremos una fiesta, porque este hijo mío estaba muerto y ha vuelto a la vida; estaba perdido y ha sido hallado". Y comenzaron la fiesta." (El hijo Prodigo, Evangelio de San Lucas).

El Almanaque de mi Padre, de Jiro Taniguchi, es una obra que puede englobarse dentro del movimiento de la Nouvelle Manga, por sus características, vivenciales, costumbristas y autobiográficas, su creacion data de (1994), siendo "Chichi no Koyomi", su nombre original, en Japón. En el año 2001, con la llegada de la Nouvelle Manga, es una de las primeras obras que se publican en Francia, dentro de la tendecia de la Nouvelle Manga, se publicó en la editorial Ponent Mon. La editorial Planeta de Agostini la publica en España, en 3 tomos, entre el 2001 y 2002 en lo que se conoció como la Biblioteca Pachinko (orientada a un público maduro), y posteriormente publica una edicion integral en el 2008.

Yoichi Yamashita, es un profesional de la fotografía en una revista en Tokyo, y casado con una colega de su profesión, suele refugiarse en su carrera profesional; sobre todo, cuando se trata de tocar, "aquellos delicados temas", vividos por él, en su juventud más temprana. Esto en el tiempo que vivía en Tottori, su pueblo natal.

Un día, llega la noticia de la muerte de su padre, y se ve obligado a regresar a su pueblo, despues de haber pasado mucho tiempo. Mucho tiempo, alejado de casa, de su pueblo y de su padre. El padre de Yoichi ha muerto a la edad de 76 años.

-Esposa de Yoichi: Vas a ir enseguida ¿verdad?
-Yoichi: No, ...no ire al velatorio. Con ir un momento al funeral es suficiente

¿No crees?
-EY: ¿Qué estas diciendo? ¡Es tu padre! ¡Debes ir! ¡Tu eres el unico hijo varon! ¡Tienes que coger el primer avión de la mañana! Ire mas tarde, para legar a tiempo para el funeral. ¿¡De acuerdo!?
-Y: Si.
-EY: Pasó algo ¿Verdad? Tu nunca me hablas de tu padre.
-Y: No tengo nada interesante que contar.

La historia de Yoichi es la historia de aquellos que dejan, "algo sin arreglar", un conflicto que dejamos sin resolver, y que a las finales nos marca. Yoichi regresa a casa de su padre, pero en el fondo, lo que va a ir hacer es a ir a enfrentar su propios conflictos interiores, sus propios "fantasmas". Solo que es una pena que en esa "guerra personal" su padre haya sido el abatido, por el transcurso del tiempo.

Cuando Yoichi, era tan solo un niño, un día después de la siesta, se levantó y preguntó por su madre, a lo que su padre, y su hermana Haruko no le dieron razón.

-Yoichi: Mamá no está. ¿A donde ha ido?
(Silencio)
-Haruko: Ven a cenar. Se enfría la comida.
-Y: ¿Ha ido a casa del abuelo?
-H: No lo sé
-Y: Voy a buscar a mamá
-H: ¡No vayas!
-Padre de Yoichi: Yoichi. No hace falta que vayas
-Yoichi: ¿Porque?
-PY: Porque no. Luego te lo explico

Pero Yoichi no esperó, y salió corriendo, y corrió, y corrió, y corrió como nunca antes había corrido en toda su vida, en dirección de la casa del abuelo, entonces Yoichi apenas estaba en el segundo año de la escuela primaria y corrió hasta quedar exhausto, y jadeante, tenia miedo, miedo como nunca habia tenido antes, una vez recobró el aliento corrió otra vez, apretando los dientes porque no quería llorar. Su madre no estaba donde los abuelos. La madre de Yoichi los habia dejado. Fue un divorcio rápido y ella prometió regresar por ellos. Pero eso no pasó. A lo largo del tiempo, su madre inicio una nueva vida, y lo único que pudo hacer Yoichi, después que perdió su esperanza, fue culpar a su padre.

A lo largo de esta historia, veremos transcurrir la vida de Yoichi, y apreciaremos "esas razones" por las cuales, él se alejo así mismo, de la relación con su familia, el ¿Qué paso ese dia? y ¿Porqué?.

Yoichi, que inicialmente pensaba, solo pasar rápidamente este suceso. Se ve atrapado, con el hecho de regresar después de 14 o 15 años a su tierra natal, de encontrarse con los lugares que conoció ahora tan cambiados, y con aquellos lugares que no han cambiado casi nada, con el reeencuentro con las personas que formaron parte de su vida y con el asalto de aquellas cosas, que él no recordaba bien, y que ahora ayudado con las palabras y los recuerdos, de aquellos que quizó, comienzan a formar en su mente, recuerdos cada vez más vividos, más certeros, más reales.

Presenciamos, junto a Yoichi, como rehace la apreciación del tiempo pasado con su padre y su familia. Como el tiempo vuelve a él. Para percatarse que su padre siempre lo esperó. Y que no importa que tanto tiempo pase, un padre es un padre, un hijo, es un hijo, y aquello no se puede cambiar, ni a las emociones y sentimientos que ello conllevan. El padre de Yoichi esperó, pero su "hijo pródigo" llegó tarde.

# HOTEL

"Veo los árboles verdes, rojas rosas también, las veo florecer para tí y para mí.
Y me digo a mi mismo que mundo tan maravilloso.
Veo el cielo azul y nubes blancas, el bendito brillo del día, la sagrada oscuridad de la noche.
Y me digo a mi mismo que mundo tan maravilloso." Louis Amstrong, traducción de su tema "What a Wonderful World"

"Hotel", es una historia de ciencia ficción, y fue creado por un autor que acostumbra firmar sus obras como Boichi, la obra es del 2006, se publicó en la revista Morning de la editorial Kodansha. El autor cita como lugar de nacimiento, Korea, en 1973. Gran artista, excelente narrador, si bien, su obra puede ser de excelencia. No era conocido por el gran público. Lo que ha terminado dandome una sorpresa muy grata. Estudio física en la universidad. Ingresa al mercado japonés con Ultimate Space Emperor Caesar. Actualmente serializa "Sunken Rock" en la Young King.

Hotel, es una historia que habla sobre Louis Armstrong, y éste es el sobrenombre con el que es bautizado, el ente encargado de cuidar del "Hotel". Louis, es una Inteligencia Artificial, con la capacidad de evolucionar por si misma, y con control absoluto sobre éste "Hotel". El Hotel en sí, es una infraestructura gigantesca construida en la Antártida, cuya misión es cuidar del material genético, de los seres que poblaron un día la tierra. El ADN de todos los seres vivientes, exceptuando el de los humanos. Al mismo tiempo, nos enteramos del "Arca", un proyecto hermano el cual se encargaría de transportar y salvar el ADN humano, además de los archivos de la entonces inexistente civilización humana, en un viaje que duraría 170,000 años. ¿Qué paso con la humanidad?

Es ahí donde los recuerdos de Louis, toman una vital importancia. "Mi recuerdo más antiguo es sobre el mundo quedando sumergido bajo el agua". Él nos cuenta haciendo remembranza, de lo que pasó a través del tiempo, con el mundo, y con la humanidad, que un día llegó al "punto de no retorno", desastrando su entorno vital. Louis también recuerda incesantemente a su padre el profesor Anno, y su alumna Keira Knightley, a quien considera su madre. Ella es quien por primera vez le llama Louis.

Louis recuerda : "Keira Knightley era una de las estudiantes de mi padre, e iba a ser mi encargada...
(el dia de la instalación de Louis en el Hotel, Keira hizo un dibujo en el frontis de Louis, porsupuesto todo el mundo se enojo, y cuando se calmaron un poco)

-Keira Knightley : ¿Te encanta, cierto, Louis?
- Profesor Anno : ¿Louis?
- K.K. : Si, Louis Armstrong. Es el nombre que le puse. Siempre que miro esta torre me hace pensar en "What a Wonderful World". Asi que es por eso que le llame Louis.

...el poder de una mujer es inmenso. Desde ese entonces todos me llamaban Louis".

Louis, sigue recordando sin parar, en una lucha para evitar el aletargamiento, que pone en peligro su misión como encargado del Hotel, y su misión de proteger aquella vida latente dentro de él. "Algún dia, Algún día. Mi misión es proteger el Hotel para que la vida pueda volver. Algún día". Y nos hace cómplices, de su historia. De como a pesar de sus esfuerzos, y de sus logros, por cumplir cada vez mejor su misión, el deterioro hace mella de él; de su evolución, de sus aciertos, y fracasos. "tengo que repararme, tengo que repararme, tengo algo que debo proteger" La Tierra es agreste, violenta, y arrolladora, y él esta solo.

- Las predicciones del profesor Dockins se cumplieron : "Alrededor del año 2250 d.c. La temperatura alcanzará los 100º Celsius y los mares se evaporarán. La Tierra se parecera a Venus. La humanidad se extinguirá, todos los organismos en la superficie de la Tierra se desvanecerán, y un infierno eterno cubrirá al planeta". -

¿Cómo llega a ser interesante la historia de un ente no humano? Yo creo, que porque en un momento, eso deja de importar.

El Hotel comienza su labor en el año 2079 d.c., y se mantuvo activo infinidad de años, gracias a los esfuerzos de su encargado Louis Armstrong. El último recuerdo de Louis fue ver el azul del mar. Esta obra es el equivalente de sus memorias.

"Oigo a los bebés llorando, los veo crecer, ellos aprenderán mucho más de lo que yo nunca sabré.
Y me digo a mi mismo que mundo tan maravilloso, sí, y me digo a mi mismo que mundo tan maravilloso".

***Creo recordar que fue allá por el año 1976 que canal 4 transmitía el programa de Yola Polastri; En una de las secuencias se emitía un dibujo animado protagonizado por un ser extraterrestre con forma humana, con gran fuerza y poderes, y que era el príncipe de su planeta… NO, no era VEGETA… Este era un niño, que respondía al nombre de "AS".***

# As del Espacio

En el primer capítulo conocemos al mundialmente famosos científico "Doctor Escobilla" (y su curioso peinado a lo Mickey Mouse) que busca en el fondo del mar "algo" que hace poco había caído del espacio… un meteorito o algo así… en el submarino lo acompaña su hija Sarita (una niña bonita que usaba una boina, una coleta muy larga y una minifalda muy cortita, era bien adelantada la niña). El submarino se detiene al encontrar algo muy extraño, una especie de almeja gigante con una perla de enorme tamaño. El doctor Escobilla la sube a su submarino y lo lleva a su laboratorio en tierra firme. Al analizar la gigantesca perla se encuentra con un extraño resultado, la perla no es una perla genuina, sino uno artificial y llevaba algo adentro. Varios otros científicos llegan al laboratorio y logran abrir la perla, pero, para sorpresa de todos, un niño sale de ella. El niño tenia muy mal carácter y empieza a destruir el laboratorio (pero, lo hace como una especie de juego, no era malo, sino un poco travieso y egoísta). La fuerza del niño sorprende a todos, pero la sorpresa aumenta cuando el niño grita ¡PLATA! y llevando su mano hacia arriba, extiende un dedo y crea un aro de energía que lanza por el aire… y que luego monta de un salto, como una tabla de surf.

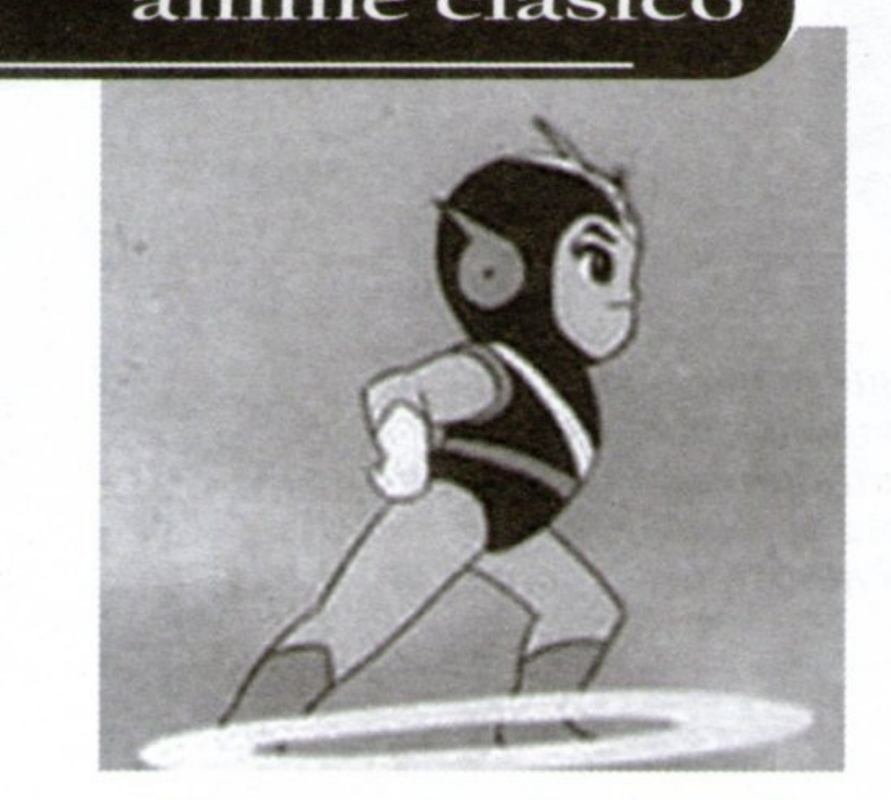
Nadie puede detener al niño, hasta que comienza a sonar una cajita de música que Sarita lleva en las manos, eso atrae la atención del niño y lo calma. El infante sólo se mostraba calmado y tranquilo con Sarita o el Doctor Escobilla, pero con todos los demás mostraba su mal genio. El niño recuerda algo de su origen mientras mira las estrellas. Las imágenes muestran a un señor con bigotes (su papá), una señora bonita (su mamá), un niño chiquito (muy parecido a AS) y un robot, "Ebo".

Pero, no sólo fue la música lo que calma a As, sino que también su energía había descendido con tanto ejercicio y movimiento, así que debía comer, pero… la comida terrestre no le servía… por lo cual casi se muere de hambre. Pero Sarita logro mezclar algunos componentes químicos y crea la "vitamina espacial" para AS, la cual el Dr. Escobilla mejoraría después (primero era como un chicle redondo, y luego fue como un chicle plano).

Como dato curioso, para los que veíamos esta serie, nos parecía que AS era hermanito menor de "Meteoro", ya que se veía casi igualito (sólo que en niño); A decir verdad, se parecía más a "Meteoro" que "Chispita". Después de muchísimos años me entere que "Meteoro" y "El AS del espacio" habían sido realizados por la misma compañía productora.

Algunos capítulos después, vemos como "Ebo" llega a la tierra, (lo cual demuestra que lo que As veía en sus sueños era verdad) pero, al llegar a nuestro planeta el robot tiene una falla y en lugar de ser amigo de As, pelea contra él. Al final nuestro héroe se vio obligado a destruirlo. Pero, el Dr. Escobilla reconstruye al robot en otra forma, la de un perrito pequeño narizón y de orejas largas, que volaba como un cohete y que podía hablar. A partir de entonces siempre acompañaba a As en sus peleas y le servía como productor de energía, ya que el buen Dr. Escobilla lo transformo también en un depósito de la vitamina cósmica que alimentaba a As. Su enorme nariz se levantaba y disparaba la vitamina (el chicle plano) directo a la boca de As, lo cual le permitía recuperar su energía y seguía peleando.

Ya teníamos en el reparto a As, Dr. Escobilla, Sarito y Rayo (que así fue bautizado Ebo al adaptar la forma de perrito) así que sólo faltaba el personaje cómico y gracioso, y ese papel lo desarrollaba "Bovino", un reportero con cara de mono y que siempre viajaba en una moto voladora. Al principio, Bovino lo único que quería es una entrevista exclusiva con As, para la cual lo interrumpía incluso en



medio de las peleas, Bobino quería convertirse en un famoso reportero a cualquier medio (algunos muy egoístas y no éticos) pero, en la segunda parte de la serie (las aventuras en el espacio), se convierte en uno de los mejores amigos de As, y tan fiel como Rayo, el perrito robot.

La primera mitad de la serie se desarrolla en la tierra y As se enfrentaba a robots, monstruos gigantes prehistóricos, monstruos espaciales e incluso a un duplicado suyo (que resulto ser un impostor) y otros problemas más. Aparte de su gran fuerza y velocidad al montar uno de sus aros de "plata", As también logro darle otros usos a sus aros, pues podía usarlos como sierras cortadoras, o unirlos y poder formar cadenas enormes o pequeñas (esto lo lograba con una gran velocidad), incluso alguna vez formaba espadas del mismo material.

Aquí pido disculpas al lector, pues no recuerdo como As y sus amigos deciden ir al espacio (ya pues… han pasado 30 años desde la ultima vez que vi esta serie, se conciente pues brother… se conciente) pero, si recuerdo que la serie da un giro drástico y se rebelan muchas cosas sobre el pasado de As, las cuales no te voy a contar… mentira… ahí van…

La gente del planeta de As había sostenido una larga guerra contra unos seres hostiles llamados los "oriones" (unos seres humanoides que tenían uniformes mitad blanco y mitad negro, a mi me parecían bien bacanes) y estos destruyen el planeta de As, los cuales deben de abandonar el planeta en miles de naves y empiezan a vagar por el espacio en busca de otro planeta habitable. As, por casualidad llega a la tierra y sus padres empiezan su búsqueda. Los amigos de As se enteran de todo esto y deciden buscar a los papas de As, por lo cual el Dr. Escobilla construye una nave llamada "Caballo de Plata" y todos viajan al espacio, aquí empieza la segunda mitad de la serie (que para mi gusto se puso mucho más bacán), con los Oriones como enemigos principales, los cuales querían dar caza a As para tomarlo prisionero o matarlo. Recuerdo mucho un capitulo en el cual As debe competir en una especie de olimpiadas espaciales y entre los competidores se encontraban tres Oriones… que habían duplicado sus poderes y creaban aros de energía igual que él! As gana gracias a la intervención de Rayo, pero este es casi destruido por un rayo de los Oriones, aunque después el Dr. Escobilla lo arregla. Creo recordar que los Oriones habían comenzado una invasión a gran escala de toda la galaxia, lo cual los hace los tipos más temidos y casi cada aventura de As en esta etapa tenía a estos extraterrestres como enemigos principales.

El capitulo final de la serie (ese si lo recuerdo) nos muestra una gran guerra de varias razas de seres espaciales que se habían unido para poner un alto a las aspiraciones belicistas de los Orinoes, una de estas razas… Oh Sorpresa!!!.. era la raza de As. Por fin encuentra a su padre y a su hermanito menor, estos se emociona mucho al ver como As había crecido (cuando la serie empezó el tendría uno ocho años y al final tendría uno 12 ó 13). Con Ayuda del Dr. Escobilla y la fuerza de miles de seres como As, los Oriones son derrotados, aunque algunos (en la escena final donde aparecen) escapan y juran venganza, especialmente contra la gente de As, luego de lo cual se quitan sus uniformes y muestran su verdadera apariencia… unos seres parecidos a amebas, pero con forma humanoide, que se movían como ondulando.

La escena final es muy triste, con As y sarita despidiéndose, con un apesumbrado Dr. Escobilla deseándole suerte a As, y a Bobino llorando. As se va junto a sus padres y hermano en una hermosa nave espacial mientras Sarita ve por la ventana de "Caballo de Plata" como la nave se une a otras muchas y se pierde en el espacio en busca de un planeta que les serviría como su nuevo hogar. Fin

Definitivamente no fue una de las grandes series de todos los tiempos, pero si era muy entretenida y original. Por cierto, nunca vi esta serie a color, todavía no había televisores a color en ese tiempo (y hace poco me entere que la serie había sido producida sólo en blanco y negro); pero, siempre mi generación la recordará como parte de nuestra niñez, junto con varios de otros animes que vimos en los años 70 como "La princesa caballero", "Kimba", "Meteoro", "Los tres espaciales", "El hombre par", "El príncipe planeta" y algunas más, para que algunos no digan que los 90`s fueron la época dorada del anime en nuestro país. Yo recuerdo mucho esta serie por que era la favorita de mi prima hermana y por que yo de tanto comer chicles planos tenia que ir al dentista a cada rato… mi miedo al taladro del dentista se lo debo al "As del espacio", pero no me arrepiento.

***Boris.***

VENTA DE POSTER, CARTAS, COMICS, MANGAS, VIDEOS, CDs, DVDs, POLOS, MUNECOS, MAQUETAS Y DEMAS ARTICULOS.

El DRAGON

CC PANORAMICO - MERCADERES 224 Y PIEROLA 113 - LOCAL 401 P
LOCAL 054-76769 CELULAR 054-958250928

EN EL PROXIMO

# DRAGON

LO MAS RECIENTE DE NARUTO

ARTE, CULTURA Y ENTRETENIMIENTO

# Dragon

Año 2
05
2010
10.00 soles

DVD DE REGALO
MAS CALENDARIO 2010

- One Piece
- Factor Anime
- Infinite Ryvius
- Anime VS. Videojuegos
- Haruhi Suzumiya no Yuutsu

## SOUL EATER

Además... *Leer manga, entrevista al Grupo Katsu, Final de tu calendario 2009 y más...*

# CALENDARIO ANIME 2010

## Enero

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

## Febrero

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |

## Marzo

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

## Abril

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

## Mayo

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

## Junio

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | | | | |

## Julio

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

## Agosto

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

## Septiembre

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |

## Octubre

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

## Noviembre

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | | | | | |

## Diciembre

| L | M | M | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |